Recensioni: Metroid Prime 2: Echoes, Sid Meier's Pirates, Viewtiful Joe 2, Jak 3, Shadow of Rome, Everquest II Vampire: Bloodlines, Ghost Recon 2, WWE Smackdown! vs Raw, Mario Power Tennis, Zelda: The Minish Cap
Speciali: Mercury, Dreamfall, Sega Rally 2005, Blizzard, Irrational, Activision **Retro**: La Storia di Bomb Jack

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 011 ■ Gennaio/Febbraio 2005 ■ €6.00

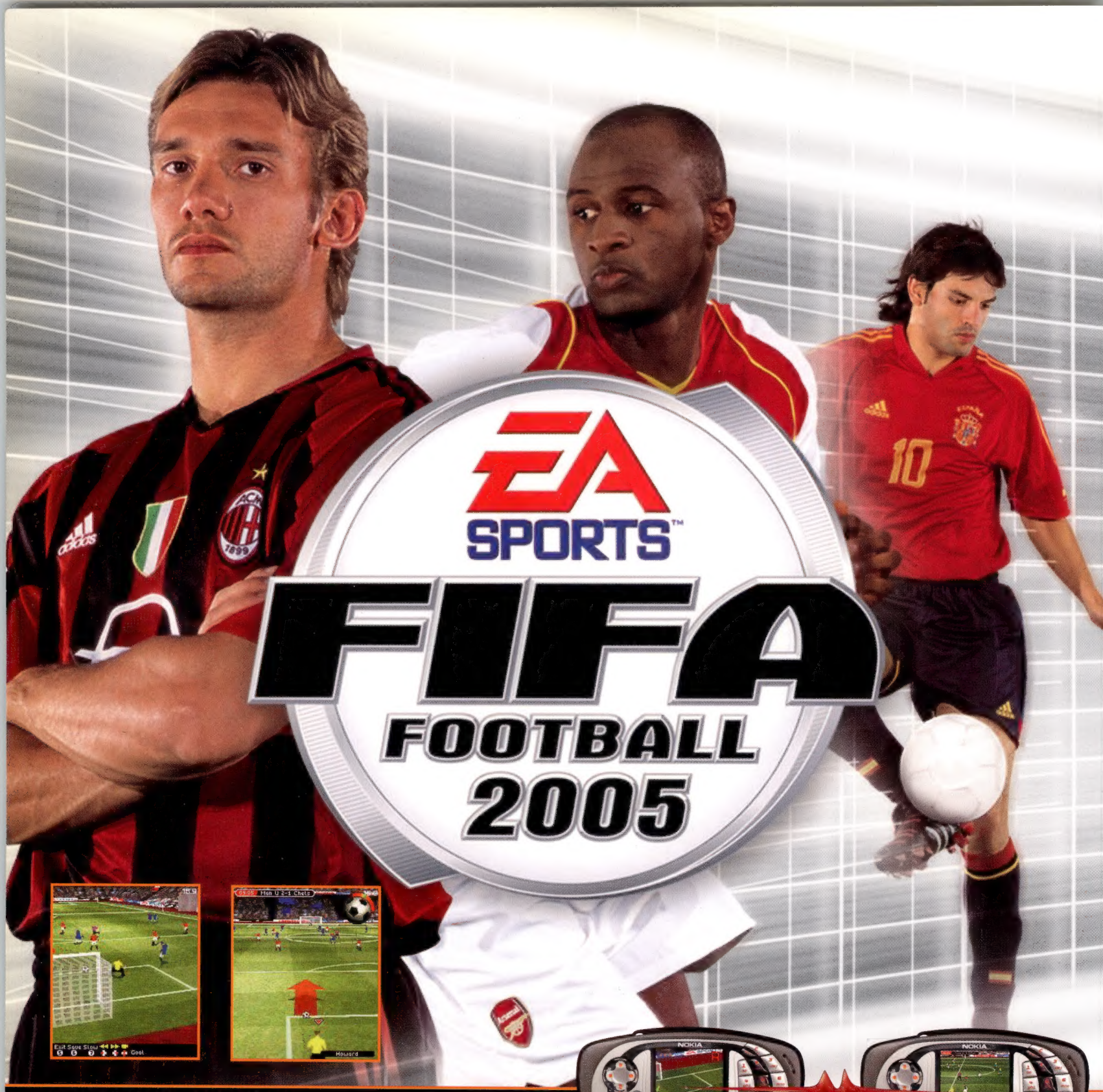
MGS3 SNAKE EATER
Il riscatto di Hideo Kojima

NINTENDO DS vs SONY PSP
Il lancio. Le prime recensioni

WORLD OF WARCRAFT
Il regno di Blizzard apre i cancelli

KOTOR II
La Forza è con Obsidian

GRAN TURISMO 4
Attesa giustificata?



Segna e trionfa con FIFA Football 2005.
Provalo sulla tua console N-Gage con le sue caratteristiche speciali.
Riscrivi la storia con la più completa esperienza di calcio mai vista prima su una console portatile. Nuove intercettazioni aeree, movimenti di palla migliorati, un'avvincente career mode e mitiche ambientazioni. Grande livello di realismo e di divertimento per lo sport più amato al mondo. Sfida i tuoi amici o spedisci i tuoi gol più spettacolari via N-Gage Arena.

Console N-Gage tascabili per giocare in multiplayer senza fili.
n-gage.com

N·GAGE NOKIA anyone anywhere

IT'S IN THE GAME™ N-GAGE ARENA

Copyright © 2004 Nokia. Tutti i diritti riservati. Nokia, N-Gage e N-Gage QD sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation. © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS e il logo EA SPORTS sono marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli USA e/o in altri Paesi. Tutti i diritti riservati. Prodotto su licenza ufficiale FIFA. Il logo FIFA © 1977 FIFA TM. Realizzato su licenza da Electronic Arts Inc. I nomi dei giocatori e gli elementi distintivi sono utilizzati dietro licenza dell'International Federation Of Professional Footballers "(FIFPro)", dei team nazionali e/o delle leghe. © 2004 MLS, il logo MLS, Major League Soccer e gli identificativi dei team MLS costituiscono diritti di proprietà di Major League Soccer, LLC. Tutti i diritti riservati. Tutti i prodotti sponsorizzati, i nomi, i marchi e i loghi sono proprietà dei rispettivi titolari. Tutti gli altri nomi sono ugualmente proprietà dei rispettivi proprietari. EA SPORTS™ è un marchio di Electronic Arts™. Bluetooth è un marchio registrato di Bluetooth SIG, Inc. Alcune caratteristiche e servizi dipendono dalla rete.

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

La guerra degli handheld è cominciata. Il 12 dicembre scorso, per la precisione. Ora, questo non vuole essere un editoriale sul chi vince, chi perde, contano solo i giochi. No. C'è qualcosa di più intrigante su cui discutere e ragionare, insieme. Ma prima, una premessa.

Chiedete a Nintendo se teme la PSP e vi risponderà con una frase del tipo "sono due sistemi molto diversi, non sono in conflitto fra loro". Chiedete a Sony se teme il DS e vi risponderà con una frase del tipo "sono due sistemi molto diversi, non sono in conflitto fra loro". Ma sono tutte balle. E lo sapete. Lo sentite. È la logica che ve lo sussurra nelle orecchie quando osservate l'una e l'altra console, l'una e l'altra line-up, con quella domanda fissa: quale compro? È questo il punto. Al di là delle differenti funzionalità, del diverso design, PSP e NDS sono macchine pensate per l'intrattenimento, e come tali sono in *diretta competizione* fra loro per guadagnare l'accesso al vostro portafogli. Un accesso possibilmente esclusivo. Non si tratta di un frigorifero vs un forno a microonde. Questi sì che sono "due sistemi molto diversi, non in conflitto fra loro". Capite, è solo un escamotage per non dire "sì, ce la stiamo facendo sotto", oppure "no, gli spezzeremo le reni", perché nessuno sa come andrà a finire. E state certi che quanto tutto sarà finito, il vincitore se ne uscirà con un fiero "abbiamo vinto". Fine della premessa.

Quindi perché questo scontro è così importante? Prima ancora che un confronto fra hardware e software si tratta di un confronto fra due filosofie: da un lato la spinta ribelle all'innovazione di Nintendo; dall'altra la voglia matta di convergenza di Sony. Sono due linee di pensiero che non coinvolgono strettamente i nuovi sistemi portatili, ma che tracciano i binari su cui le due società si muoveranno nel prossimo futuro. Quando erano i duelli fra Sega e Nintendo a riscaldare gli animi, il mercato manifestava preferenze verso una delle due console, e dal momento che entrambe rispecchiavano la medesima filosofia di base, chi veniva sconfitto perdeva 'solo' un'occasione di guadagno, non le sue fondamenta ideologiche. Perdere oggi significa che il terreno sul quale si è già seminato rischia di andare a fuoco ancor prima di vedere i primi germogli.

In altre parole, stiamo già assistendo al conflitto fra Revolution e PlayStation3. Ha più speranze la filosofia del pennino o del disco analogico? Fate pure le vostre scommesse, tanto non importa chi vince, chi perde, contano solo i giochi.

Speciali

056

034

034 Il walkman del nuovo millennio
È sexy, potente, multifunzionale e monta uno schermo LCD di qualità impressionate. PSP si affaccia sul mercato dei portatili con il chiaro intento di rivoluzionarlo

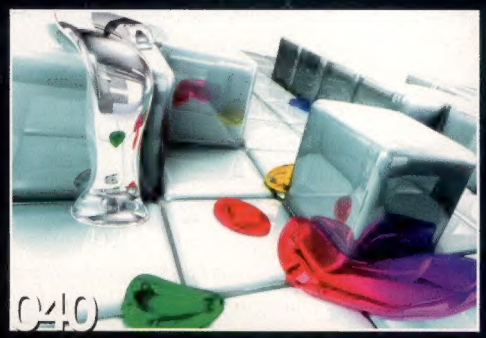
040 Metallo Liquido
Un blob di mercurio scivola, si divide, cambia colore e si riunisce nel primo progetto di Archer Maclean per PSP

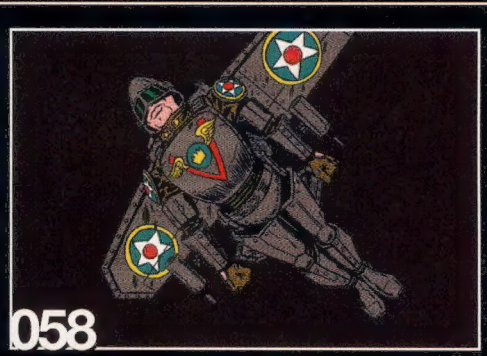
046 Il Ritorno del Re
Ci sono voluti sei anni per rivedere Sega al lavoro su un nuovo *Sega Rally*. **Videogiochi** incontra gli sviluppatori

058 Sviluppo Irrazionale
Dal quartier generale di Boston, gli sviluppatori di *System Shock 2* presentano il nuovo *Freedom Force*

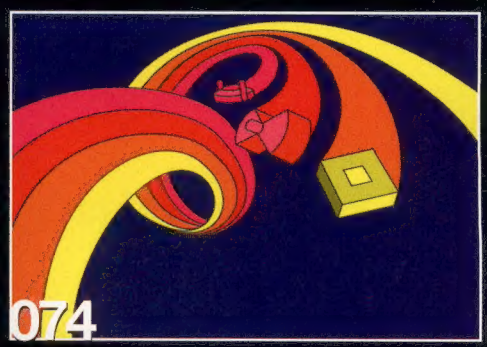
066 Tormenta Perfetta
Videogiochi vola oltreoceano per conoscere Blizzard e svelare il segreto del successo di *WarCraft*

074 Activisionaries
Il primo sviluppatore third party della storia compie 25 anni. Quanto è cambiata Activision in un quarto di secolo?


040


058

066


074

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Matteo Bittanti, Pierluigi Casolari, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Alessandro Galli, Ugo Laviano, Roberto Magistretti, Max Marino, Goffredo Marocchi, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Riccardo Rossi, Massimo Rovatti, Raffaello Rusconi, Andrea Saletti, Marco Salvaneschi, Claudio Tradardi, Fabio Viola

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 6,00 + euro 4,00 di spese sped.
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Enrica Tarenzi, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

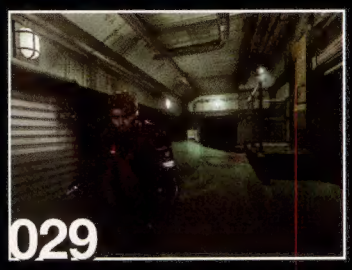
Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola, Maurizio Giraud direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Federica Rossi, Elena Romanato produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

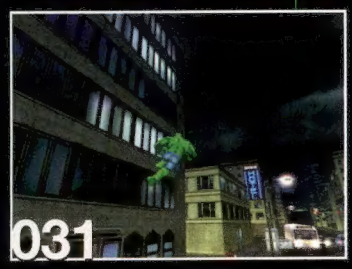
Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono

sommario gennaio febbraio

il numero dei portatili

Nello speciale Affinità Elettroniche pubblicato sul numero scorso, la persona ritratta nell'intervista a Mauro Ceolin è in realtà Carlo Zanni. Mauro Ceolin è l'indistinto figuro erroneamente riportato nell'intervista a Jon Haddock. Perdonate la svista.





Rubriche

006 **Prima Pagina**
Nintendo DS e Sony PSP approdano nei negozi
014 **Outer Worlds**
Il controller di RE4 definitivo
018 **Mattscape**
Il 'generatore fantomatico'
019 **Trigger Happy**
Occhio al videogioco
020 **Red eye**
Installazione a valvole
021 **Mr Byte**
Cinema e videogiochi
022 **The Guest**
Un tipo diverso di dolore
023 **Parental Advisory**
La notte degli Oscar
134 **Flash Gaming**
Quando il capo non guarda...
136 **La Storia di...**
Bomb Jack, un gioco esplosivo
140 **Forum**
L'opinione dei lettori
144 **Sul prossimo numero**
A letto i bambini

Anteprime

026 TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC)
028 Samurai Western (PS2)
029 Cold Fear (PS2, Xbox, PC)
030 The Punisher (PS2, Xbox, PC)
031 Hulk 2 (PS2, Xbox, PC)
032 Chibi Robo (GC)
040 Archer Maclean's Mercury (PSP)
046 Sega Rally Championship 2005 (PS2)
052 Dreamfall: The Longest Journey (PC)
058 Freedom Force vs The Third Reich (PC)

Recensioni

084 MGS3: Snake Eater (PS2)
088 Gran Turismo 4 (PS2)
090 Metroid Prime 2: Echoes (GC)
092 World Of WarCraft (PC)
094 Star Wars KOTOR II: The Sith Lords (Xbox)
096 Sid Meier's Pirates (PC)
098 Prince Of Persia: Spirito Guerriero (PS2, Xbox, GC, PC)
100 Blinx 2: Masters Of Time And Space (Xbox)
101 Viewtiful Joe 2 (PS2, GC)
102 Jak 3 (PS2)
103 Shadow Of Rome (PS2)
104 Vampire The Masquerade: Bloodlines (PC)
105 EverQuest II (PC)
106 Il Signore Degli Anelli: La Terza Era (PS2, Xbox, PC)
107 The Bard's Tale (PS2, Xbox)
108 Tom Clancy's Ghost Recon 2 (PS2, Xbox)
109 Medal of Honor: Pacific Assault (PC)
110 Paper Mario 2 (GC)
111 Alien Hominid (PS2, GC)
112 Armored Core: Nine Breaker (PS2)
113 Robotech Invasion (PS2, Xbox)
114 Shin Megami Tensei: Nocturne (PS2)
115 Need For Speed Underground 2 (PS2, Xbox, PC, GC)
116 Rumble Roses (PS2)
117 WWE Smackdown! Vs Raw (PS2)
118 ESPN NFL 2K5 (PS2, Xbox)
119 Mario Tennis (GC)
120 The Legend Of Zelda: The Minish Cap (GBA)
121 Mawaru Made in Wario (GBA)
122 Metal Slug Advance (GBA)
123 Pathway to Glory (NGage)
124 Ridge Racers (PSP)
125 Lumines (PSP)
126 Metal Gear Acid (PSP)
127 Vampire Chronicle: The Chaos Tower (PSP)
127 Minna No Golf (PSP)
128 Super Mario 64 DS (DS)
129 Sawaru Made In Wario (DS)
130 Feel The Magic: XY/XX (DS)
131 Daigasso: Band Brothers (DS)
131 Mr Driller: Drill Spirits (DS)
132 Ridge Racer DS (DS)
132 Asphalt: Urban GT (DS)
133 Spider-Man 2 (DS)
133 Chokkan Hitofude (DS)

riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

SE ANCHE TU CERCHI SOLO IL MEGLIO PER IL TUO PC...

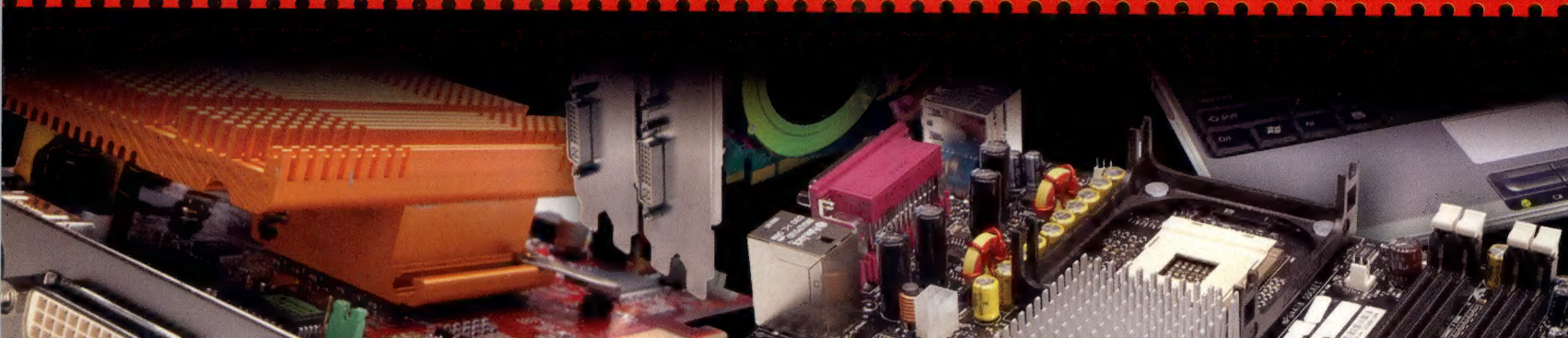
È IN EDICOLA LA TUA RIVISTA!

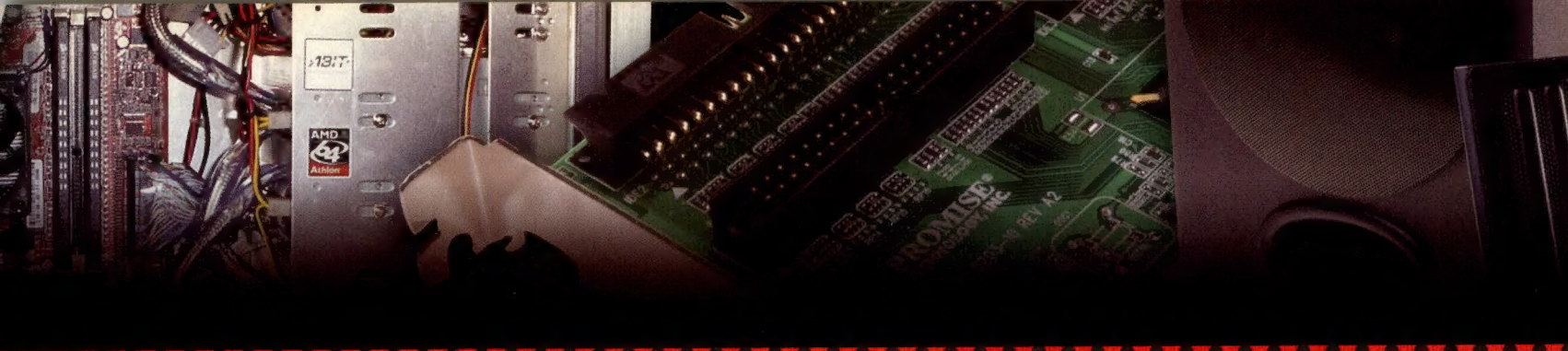
MAXIMUM PC

POTENZA AL MASSIMO, ZERO COMPROMESSI

future media italy

Media with passion





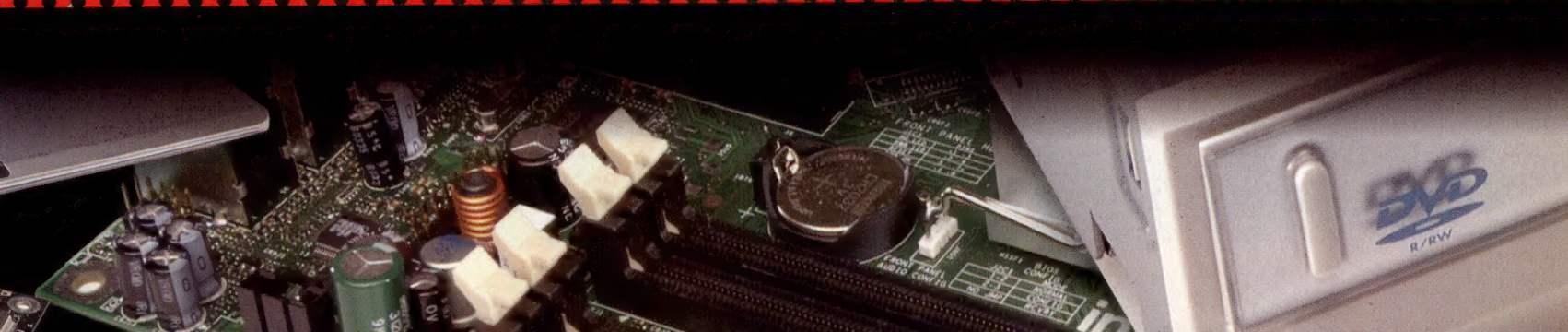
PER CHI VUOLE IL MASSIMO NON CI SONO MEZZE MISURE!

OVERCLOCKING-MODDING-BENCHMARK-TWEAKING-MOTHERBOARD
GRAPHIC CARDS-WIRELESS-RIPPING-3D SOUND-COOLING
LONGHORN-DIRECTX-OPEN GL-BROADBAND
HOME THEATRE PC-BAREBONE-BIOS
3D ENGINE-EXTREME COMPUTING
MULTIPLAYER GAMING

UN SOLO OBIETTIVO: POTENZA ESAGERATA!

IN TUTTE LE EDICOLE **OGNI MESE**

con DVD da 8 GByte, o in edizione sola rivista



prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Nintendo DS all'assalto di USA e Giappone

La console Nintendo supera il milione di unità vendute nella prima settimana di commercializzazione

Era parecchio tempo che non si vedevano code chilometriche di giocatori giapponesi in attesa di comprare un nuovo hardware davanti ai negozi di Akihabara, Shibuya e Shinjuku. Ma d'altro canto era parecchio tempo che ai giocatori giapponesi non veniva proposta una piattaforma interessante come il DS. Davanti ai rivenditori più conosciuti di Tokyo, come Yodobashi Gamekan a Shinjuku, si sono formate file di appassionati disposti ad affrontare il freddo invernale e a mettersi in coda dalle 23 del gior-no antecedente il lancio solo per essere fra i primi ad aggiudicarsi la console alle 7 spaccate di quel fatidico 2 dicembre. Tre giorni dopo, ben 468.883 unità erano state acquistate dai consumatori giapponesi: un successo inequivocabile per Nintendo, e anche inatteso (l'inaspettato boom di richieste per la console ha fatto immediatamente aumentare il valore delle azioni Nintendo sulla borsa di Tokyo).

Fra la prima ondata di acquirenti DS spiccava un numero sorprendentemente elevato di giocatrici, oltre a diversi genitori e nonni in coda per comprare regali destinati a figli/nipoti per l'arrivo del nuovo anno. Simili quadretti familiari si sono scontrati con le ben più realistiche scene di rivenditori cinesi decisi a comprare grosse quantità di DS prima di tornare a Hong Kong, con conseguenti scontri (verbali) con le direzioni dei negozi (non a caso il numero di console import arrivate in Occidente è stato più basso del previsto). Scene già viste, e che di sicuro si ripeteranno anche in futuro.

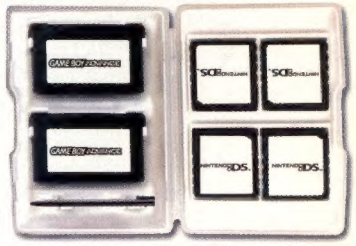
I titoli più importanti, come *Super Mario 64 DS* e *Sawaru Made In Wario*, hanno piazzato circa 150.000 copie ciascuno in soli quattro giorni di vendita in Giappone (una cifra considerevole, tenuto presente le pessime condizioni dell'industria a Tokyo e dintorni), mentre giochi third party come *Mr Driller* non sono andati oltre le 11.000 unità

Tre settimane prima, più precisamente il 21 novembre, il lancio del Nintendo DS negli Stati Uniti aveva rap-presentato un successo ancora più altisonante. Alla fine della settimana di lancio, erano state vendute oltre 500.000 macchine, con Nintendo che ha stimato nel milione di unità l'obiettivo raggiungibile entro la fine dell'anno: un traguardo tagliato da Apple col proprio iPod in 19 mesi di vendite, sottolinea la società giapponese. Sorprendentemente, nello stesso periodo a cavallo del Giorno del Ringraziamento, sono stati venduti oltre 800.000 fra GBA e GBA SP, stabilendo un nuovo record settimanale per il mercato dei portatili.

> "Nintendo ha stimato nel milione di unità l'obiettivo raggiungibile entro la fine dell'anno: un traguardo tagliato da Apple con iPod in 19 mesi di vendite"

In mezzo a tante sorprese anche qualche conferma: *Super Mario 64 DS* è stato, insieme a *Sawaru Made In Wario*, il titolo più venduto al lancio, seguito da *Pokémon Dash*, *Daigasso! Band Brothers*, *Kiminotamenara Shineru* e *Chokkan Hitofude*. Dato che le batterie di tutte le console avevano un residuo di energia, le strade prospicienti i negozi si sono riempite in pochissimo tempo di neoacquirenti alle prese con *Pictochat*: l'immediatezza del software è stata apprezzata da tutti i consumatori, così com'era successo in passato a chi aveva avuto modo di testarlo nelle presentazioni antecedenti il lancio.

Data la popolarità immediata del sistema, l'unico ostacolo al raggiungimento dell'obiettivo sembra essere la capacità di Nintendo di produrre un numero sufficiente di console: **Videogiochi** ha interpellato diversi negozianti nordamericani durante due recenti trasferte in Canada e USA, e mentre alcuni sembravano assai fiduciosi in merito, la maggior parte ha espresso dubbi sulla possibilità



Gli accessori per DS già disponibili in Giappone comprendono diversi tipi di custodie protettive e pannetti per la pulizia dello schermo

L'euforia intorno ai negozi di Shinjuku che si preparavano per il lancio del DS era palpabile. Molti acquirenti si sono fermati a comprare la console prima di andare al lavoro

I due schermi del DS vantano esattamente la medesima luminosità, anche se alcuni acquirenti si sono limitati di qualche pixel spento, un problema comune a tutti gli schermi LCD, PSP compresa

di accontentare prima di Natale tutti i clienti che avevano prenotato la console ("per me avete più possibilità di trovarla su eBay", ha suggerito un commesso di EBGames a New York). Nintendo prevede di vendere fra i 4 e i 5 milioni di DS in tutto il mondo entro la fine dell'anno fiscale, una cifra matematicamente irraggiungibile da Sony con PSP, prodotta nella fabbrica di Kisarazu al ritmo di 7/800.000 macchine al mese. Prossima tappa: l'Europa, a marzo.

Il DS è tutto quello che ci si potrebbe aspettare da una console Nintendo: è solido, semplice da usare e innovativo. Il che non significa che piaccia a tutti, specialmente dal punto di vista estetico: alcuni si sono lamentati delle sue dimensioni (e non c'è dubbio che DS non sia proprio microscopico, ma va considerato il fatto che monta due schermi, una batteria dalla durata ragguardevole, due slot per le cartucce DS e Game Boy, due speaker, un microfono, un portapennino e altro ancora), altri non hanno gradito il design poco 'Nintendo' (come se il primo NES, la versione americana di SNES, N64 e Virtual Boy sembrassero davvero prodotti dalla stessa casa), mentre la maggior parte degli acquirenti l'ha trovato un po' cheap e plasticoso (vero, ma il prezzo di 150 dollari deriva anche da questo). E Nintendo, naturalmente, non è stata certo aiutata dal look supersexy di PSP nella percezione da parte degli utenti.

> "Il DS non è proprio microscopico, ma va considerato il fatto che monta due schermi, una batteria dalla durata ragguardevole, gli slot per due cartucce, due speaker e un microfono"

Ma in termini di funzionalità non c'è alcun dubbio che DS rappresenti un hardware sorprendentemente ben progettato. La sensibilità del touchscreen si dimostra più che adeguata nei titoli di lancio, raggiungendo il top con *Pictochat*, che

Di tutti i titoli di lancio, *Daigasso! Band Brothers* è quello con la confezione meno convenzionale. È più grande delle altre e contiene un paio di auricolari

permette di tracciare scritte e schizzi in maniera semplice, veloce e soprattutto precisa. Nintendo sembra inoltre aver tenuto fede alle proprie promesse di miglioramento della resistenza dello schermo rispetto a quanto fatto vedere all'E3 2004: **Videogiochi** ha sottoposto la console a ogni tipo di tortura, ma il DS presenta solo milioni di ditate e nemmeno un graffio (anche se è interessante notare come Nintendo abbia già reso disponibile in Giappone una pellicola protettiva per i due schermi).

La batteria si ricarica abbastanza velocemente e può durare fino a otto ore, mentre la modalità Sleep, che si attiva automaticamente chiudendo i due schermi, è un tocco di genio, e dimostra come Nintendo abbia considerato fino in fondo le implicazioni del gioco 'on the move' (chiudi il DS quando scendi dal treno della metropolitana e riaprilo quando sei arrivato a destinazione per continuare a giocare dal punto in cui hai sospeso la partita).

Con la porta per le cartucce GBA evidente alla sua base e lo sforzo richiesto per giocare quei titoli dai sistemi di controllo complessi, il DS non è proprio la console più comoda da tenere in mano, e per chi ha dita particolarmente grandi sarà necessario un po' di tempo per adattarsi ai piccoli tasti frontali e al D-pad. Un altro problema è l'impossibilità di identificare un gioco senza sfilarne la cartuccia o accendere la console, mentre la necessità di resettare il sistema per uscire da *Pictochat* è un pelo irritante.

Ma si tratta di problemi minori, adeguatamente controbilanciati da altri aspetti che funzionano alla perfezione, come la connessione wireless (le prove effettuate finora dimostrano un eccellente livello di stabilità, anche se rimane da testare l'affidabilità della connessione WiFi via hot spot) e il game sharing.

Il vero nodo da sciogliere per valutare le speranze di successo nel lungo periodo resta quindi uno solo: si chiama PSP ed il suo esordio sul mercato giapponese non è stato meno clamorso...

PlayStation Portable arriva, sorprende, ma non conquista

Sony lancia sul mercato giapponese la sua promessa tascabile, ma un ridotto numero di unità le impedisce di intaccare il vantaggio acquisito da Nintendo

Con sole 200.000 unità disponibili al lancio, non stupisce che nella notte a cavallo fra l'11 e il 12 dicembre scorso i marciapiedi del quartiere tokiense di Akihabara fossero popolati da diversi aspiranti possessori di PlayStation Portable. La mattina del 12, i negozi presso i quali non era stato possibile prenotare la console nei giorni precedenti, hanno aperto i battenti alle 7:00 per smaltire file composte da centinaia di early adopter. Presso uno di questi, lo Yodobashi Camera nel quartiere Shinjuku, c'erano oltre 1200 persone in coda, la prima delle quali si è vista consegnare la console da Ken Kutaragi in persona, improvvisatosi commesso per l'occasione.

Prevedibilmente, gli importatori si sono dovuti rassegnare all'idea di pagare cifre da capogiro per stringere immediatamente tra le mani il nuovo gioiello tecnologico di Sony. Chi non ha saputo resistere per più di una settimana si è visto alleggerito di circa 450 euro dagli esportatori cinesi (spese di spedizione e dazi doganali esclusi), mentre i prezzi finali battuti su eBay orbitavano attorno agli 800 euro.

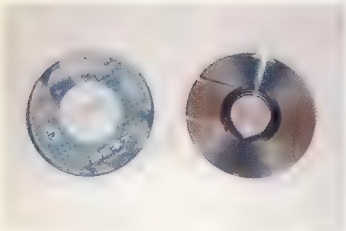
Il 13 dicembre, la società di ricerca di mercato Media Create ha registrato un venduto di 171.963 PSP, praticamente il tutto esaurito includendo le esportazioni e gli esercizi commerciali che non rientrano nel campo di indagine di MC. Stando ai piani di distribuzione Sony, il mercato giapponese dovrebbe contare oggi circa 500.000 PSP, una cifra che per la fine dell'anno fiscale (31 marzo) è previsto arrivi a quota 3 milioni. Sempre Media Create riporta che con le vendite fatte registrare dal 20 al 26 dicembre, il venduto PSP ha raggiunto quota 352.295 unità (contro il mastodontico 1.286.074 segnato dal DS al termine dello stesso periodo).

Per quanto riguarda il software, dei sei titoli di lancio, il più venduto al 26 dicembre è stato *Minna No Golf Portable* con 130.000 copie, seguito da *Ridge Racers* con 115.000 e *Shin Sangoku Musou* con 90.000 (fonte: Famitsu/Enterbrain). Quantità modeste se confrontate alle 416.125 copie piazzate da *Super Mario DS* o alle 377.243 di *Sawaru Made In Wario*, ma tutt'altro che pessime alla luce della minuta base installata di PSP.

Ken Kutaragi si fa commesso per celebrare il lancio di PSP consegnando personalmente il primo esemplare. Sono le 6 del mattino del 12 dicembre. (sopra) Un acquirente felice

Sebbene la scarsa disponibilità di console abbia comportato un lancio meno sensazionale rispetto a quello del DS in termini di unità vendute, le reazioni degli acquirenti pareggiano in qualche modo il conto. A distanza di un mese dalla commercializzazione di entrambi i sistemi, i forum specializzati disegnano uno scenario apparentemente incompatibile con i dati di mercato, caratterizzato da una predominanza di thread dedicati a PSP. Le ragioni di questo scompenso sembrano riconducibili al fascino esercitato dal sistema Sony su un'utenza che fino ad oggi ha visto nell'intrattenimento tascabile il 'cugino povero' di quello domestico. In particolare dal punto di vista tecnologico. E non è solo il software ludico a suscitare i maggiori clamori. Di fatto è l'intera 'esperienza PSP' che sembra stia facendo andare in fibrillazione la comunità. Al di là dei 60fps di *Ridge Racers* e delle masturbazioni audiovisive di *Lumines*, è la duttilità della console come sistema multimediale a sorprendere i più. Utenti ancora sprovvisti di console stanno già allestendo cataloghi di film in MPEG4 compatibili con PSP, e in molti hanno già acquistato Memory Stick da 512MB o 1GB su cui riversarli. Come lettore MP3, PSP ha già rimpiazzato l'iPod come sistema di riproduzione preferenziale per alcuni, e c'è chi propone di creare siti dedicati allo scambio di file di salvataggio e ghost car di *Ridge Racers*.

È chiaro che la macchina dell'hype sta ancora marciando a pieno regime, ma è interessante registrare come si alimenti dell'entusiastico passaparola fra gli early adopter piuttosto che di comunicati stampa o dichiarazioni ufficiali. Difficile prevedere come tutto questo si ripercuoterà sui lanci americano ed europeo, ma è evidente che Nintendo ha da temere qualcosa dal nuovo arrivato. In termini di comunicazione promozionale, Sony gode di un indubbio vantaggio rispetto alla



Il software PSP viene distribuito in una confezione di plastica rigida, ma soprattutto trasparente. Una bella trovata dal momento che permette di impreziosirne l'interno, come nel caso di *Metal Gear Acid* (a destra). Un po' meno brillante è l'interruzione della protezione dell'UMD (a sinistra) nel punto in cui il disco viene raggiunto dall'ottica del lettore. Un trasporto incauto rischia di danneggiarne la superficie

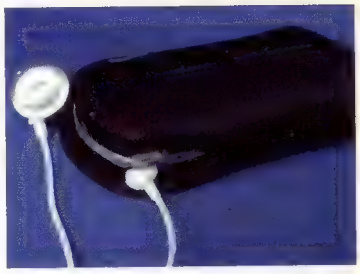
La terrificante campagna promozionale 'Tokyo Surprise' (in alto) e la più tranquilla messa in mostra di PSP in una delle stazioni metropolitane di Tokyo (sopra). All'ingresso della linea JR, una gigantesca replica del portatile Sony accoglieva i viaggiatori (a destra)

casa di Kyoto. Laddove il reparto marketing di quest'ultima deve ancora dimostrare di riuscire a vendere le qualità del DS ad un pubblico di massa che non sia composto da utenti GBA o fan Nintendo, tutto ciò che Sony deve fare è lasciar parlare lo schermo LCD di PSP. Non a caso è proprio così che ha 'spinto' il sistema in patria. Nel mese di novembre, fra Tokyo, Osaka e Nagoya, 23 stazioni metropolitane sono state 'tappezzate' di PSP (a loro volta protette da un pesante rivestimento in plexiglas) su cui giravano filmati dei titoli in sviluppo. Successivamente, la campagna 'Tokyo Surprise' ha visto diversi negozi d'abbigliamento e cafè della capitale popolarsi di manichini, ciascuno con la sua PSP tra le mani, ma soprattutto con un'espressione di 'terrificante' stupore sul volto. Identico l'approccio adottato dalla campagna televisiva. Gli spot mandati in onda prima del lancio avevano tutti il medesimo format: due persone, una che gioca, assorta, e l'altra che si avvicina, osserva (stacco sullo schermo) e resta inebetita. Fine. Non una riga di dialogo. Niente strilli conclusivi, ma solo un laconico "PSP" seguito da "12.12".

"Al di là dei 60 fotogrammi al secondo di *Ridge Racers* è la duttilità della console come sistema multimediale a sorprendere i più"

E il 12.12 di mascelle a terra se ne sono viste strisciare tante per i marciapiedi di Tokyo e dintorni. Una batteria carica al 40-50% ha permesso ai neo-acquirenti di scartare ed accendere le rispettive PSP per strada e di provare da subito la connettività WiFi nei bar, nei ristoranti, ai quattro angoli di Akihabara. Ma nonostante l'accoglienza entusiastica, non sono mancate critiche rivolte ai difetti di fabbricazione riscontrati in alcuni esemplari. Fra tasti che si bloccano, distaccamenti di dischi analogici, pixel bruciati e sportellini del lettore UMD che si aprono applicando una leggera torsione alla console, gli avversi al marchio Sony hanno trovato il modo di dire la loro. Delle quattro unità testate da **Videogiochi**, nessuna presenta difetti così grossolani ad eccezione di due pixel adiacenti bloccati sul rosso in una (visibili come un granello di polvere solo su sfondo nero) ed una leggera asimmetria nel punto di contatto fra la console e la parte superiore dello sportellino del lettore UMD in un'altra. Ma si tratta dei primi modelli, e simili difetti sono quasi fisiologici all'avvio di un nuovo processo di fabbricazione.

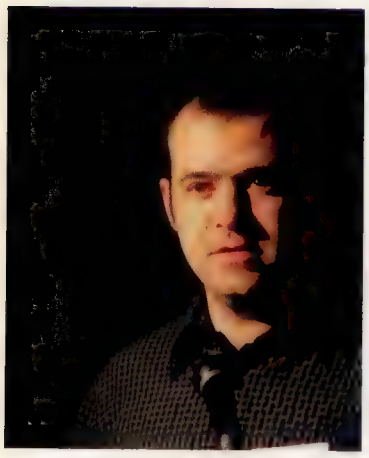
Il momento della verità è previsto per la fine dell'anno fiscale in corso, con il lancio di PSP in America ed Europa, quest'ultimo probabilmente destinato ad avvenire in quasi-contemporanea con quello del DS. Sarà una bella lotta, soprattutto se le voci che vedrebbero PSP esordire all'invitante prezzo di 149 euro dovessero trovare conferma...



Oltre ad una Memory Stick Duo da 32MB e ad un paio di auricolari, il Value Pack contiene un'utilissima custodia, indispensabile per trasportare PSP senza esporne lo schermo ai rischi che potete ben immaginare. In alternativa, è possibile affidarsi alle pellicole protettive, vendute in Giappone al costo di pochi Yen

Show me the money

Finanziamento immediato e riduzione dei rischi sono i due elementi chiave del progetto pilota messo a punto dall'inglese Game Republic e supportato da colossi come Sony, Microsoft e Take Two



Uno dei publisher che collaborerà al progetto GRIPP è Take Two, presente al lancio dell'iniziativa nella persona di David McCarthy, Business Development Manager della filiale europea

Uno dei problemi affrontati più spesso durante convegni e riunioni varie di sviluppatori in tutto il mondo è quello dei crescenti costi di sviluppo e delle difficoltà incontrate al giorno d'oggi da chiunque voglia fondare una software house. Negli ultimi anni, i tentativi di ridurre i rischi finanziari e creativi dello sviluppo di videogiochi sono stati numerosi: si è passati da modelli di finanziamento innovativi a veri e propri incubatori tecnologici, ma poche soluzioni hanno portato alla produzione di giochi finiti e ancora meno alla creazione di softco di successo. Game Republic, organo dell'industria che raccoglie gli sviluppatori di due regioni britanniche, Yorkshire e Humber, assieme all'associazione regionale Screen Yorkshire, sperano però di aver approntato un'iniziativa in grado di ribaltare questa tendenza negativa.

Battezzato GRIPP (Game Republic Integrated Prototipe Production), il programma pilota dura 18 mesi ed è pensato per fornire agli sviluppatori un primo feedback su concept ancora acerbi, oltre che un supporto economico affinché possano diventare prototipi funzionanti. Ciò che infonde sicurezza ai promotori di quest'iniziativa è il supporto di produttori di hardware come Sony, Microsoft e Nokia, oltre che di publisher quali Take Two, ci e Konami, fra gli altri.

"È stato fondamentale coinvolgere i produttori di hardware", spiega Michael Crampton, direttore generale di Game Republic, aggiungendo che Nintendo dovrebbe unirsi al programma nei primi mesi del 2005. "In passato, sviluppatori e publisher dovevano aspettare un'approvazione dall'alto verso la fine di un progetto, quando erano già state spese significative somme di denaro. Quest'accordo significa che per la prima volta i produttori di hardware si presteranno ad approvare un concept quando è ancora in fase embrionale".

Uno dei membri più conosciuti di Game Republic speranzoso di ottenere qualche beneficio dall'iniziativa è il direttore generale di Revolution Software, Charles Cecil

Un ulteriore vantaggio è rappresentato dalla disponibilità di dev kit per gli sviluppatori accettai nel programma, ma l'aspetto significativo di GRIPP (e che rende l'iniziativa meritevole di attenzione anche in Italia) è il suo utilizzo del denaro pubblico. Come sovente accade nell'industria cinematografica, il fondo iniziale di 250.000 sterline (circa 365.000 euro) con cui finanziare i primi prototipi sarà messo a disposizione da Screen Yorkshire, che otterrà la somma in parte dall'agenzia per lo sviluppo regionale Yorkshire First e in parte dall'Unione Europea. Altre 250.000 sterline verranno messe a disposizione nel caso l'iniziativa abbia successo.

Ogni progetto approvato dal GRIPP viene sovvenzionato con 50.000 sterline (73.000 euro circa), e lo sviluppatore deve investire una somma analoga per creare un prototipo funzionante. Il lavoro ottenuto può quindi essere utilizzato per attirare ulteriori fondi da altri investitori oppure da un publisher, secondo la routine classica di quest'industria. In alternativa, arrivati a questo punto dello sviluppo è possibile interromperlo nel caso si dimostri comunque senza futuro. L'investimento iniziale va infatti restituito (con interessi molto bassi) solo all'effettiva commercializzazione del gioco.

Crampton ci tiene comunque a sottolineare come GRIPP rimanga un'iniziativa sperimentale: "Non sappiamo ancora quali risultati otterrà", dice. "Può darsi che su 100 progetti così finanziati ne sopravviverà solo uno. Oppure potremmo scoprire che la nostra percentuale di successo è di un gioco su due, nel qual caso avrebbe senso aumentare l'entità del finanziamento disponibile".

Il fatto che l'iniziativa sia di carattere regionale significa che solo le società facenti parte di Game Republic potranno approfittarne, anche se Crampton evidenzia come la scelta di Yorkshire e Humber sia votata a far confluire investimenti nelle regioni. "Se una società che non fa parte della regione ha un'idea per un gioco, può entrare in contatto con un membro di Game Republic per qualche elemento della fase di produzione del gioco e quel membro potrà sottoporre l'idea per ottenere una sovvenzione".

Crampton è convinto che il progetto possa incoraggiare altre regioni a dar vita ad iniziative simili: "Al momento c'è un sacco di attività in quest'area", dice. "Esistono dieci agenzie per lo sviluppo regionale: spero che [GRIPP] possa diventare un esempio da seguire per gli altri". E non soltanto in Inghilterra.

> "Il fondo iniziale di 250.000 sterline (circa 365.000 euro) con cui finanziare i primi prototipi sarà messo a disposizione da Screen Yorkshire, che otterrà la somma in parte dall'agenzia per lo sviluppo regionale Yorkshire First e in parte dall'Unione Europea"

Il direttore generale di Game Republic, Michael Crampton, si augura che GRIPP possa agevolare il cammino di molte neonate software house

I cellulari giapponesi raggiungono velocità 3G

Il 2004 è stato un anno fondamentale per il mobile gaming in Giappone e il 2005 sembra cominciare sotto i migliori auspici

In Giappone, la telefonia mobile è giunta da tempo alla terza generazione, con Vodafone Japan che ha spalancato le porte ai videogiochi in 3D sui cellulari grazie al proprio formato 3G, mentre il gigante delle telecomunicazioni NTT DoCoMo sembrava restare alla finestra, affidandosi ancora al più diffuso ma tecnologicamente inferiore i-mode. Sebbene in ritardo sulla scena 3G, DoCoMo è però riuscita a ribaltare la situazione con la propria linea di telefoni 3G FOMA, riuscendo ad aggiudicarsi il supporto di publisher come Square Enix per la fornitura di software al lancio del servizio. La serie FOMA 900i ha debuttato nei negozi con versioni 3G preinstallate di *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, ma è stato con il lancio di *Before Crisis* (uno spin-off di *Final Fantasy VII* sviluppato da Square Enix appositamente per 900i) che il publisher nipponico ha riconosciuto l'importanza del nuovo mercato.

Before Crisis è fondamentalmente un action RPG abbastanza classico, incentrato sull'esplorazione intervallata da combattimenti, ma, al di là del suo eccellente comparto visivo, è l'ottimo sfruttamento del medium su cui gira ad essere meritevole di attenzione: l'accumulo di materia per potenziare gli attacchi passa per l'acquisizione di fotografie attraverso la camera inclusa nel telefono. Le foto vengono analizzate e il software trasforma il colore dominante nella materia corrispondente.
Il multiplayer supporta party di quattro persone, che possono mandarsi messaggi e scambiarsi materia, mentre il sistema adottato per la trasmissione di contenuti rende possibile la continua espansione della storia e dell'universo di gioco.

Con oltre quattro milioni di cellulari 900i venduti nell'anno di debutto, DoCoMo non ha perso tempo per lanciare sul mercato la serie FOMA 901i, una versione aggiornata e migliorata sia per quanto riguarda il trasferimento di dati che per le capacità 3D. Migliorata al punto tale che diversi sviluppatori sono già al lavoro su MMORPG per questo formato.

Sviluppato da Ubiquitous Entertainment, *Ginga Nanakai Monogatari* presenta, fra le altre cose, un'interessante modalità multiplayer. Infrastruttura e tecnologia occidentali dovrebbero a breve raggiungere il livello di ciò che attualmente circola in Giappone

mente, fra gli altri, da Bandai e Hudson: entrambe sono andate sul sicuro annunciando rispettivamente un nuovo action game di Gundam e l'ennesima iterazione di *Bomberman* (interamente in 3D).

Se i due titoli peccano in originalità, pur presentando un comparto grafico di tutto rispetto, ben più interessante sembra invece essere *Ginga Nanakai Monogatari* (che può essere tradotto, molto grossolanamente, come La Storia della Galassia dei Sette Oceani), un MMORPG ad ambientazione spaziale basato su un sistema di play-by-email che dovrebbe permettere anche ai giocatori con pochissimo tempo a disposizione di fruirne ad intervalli di cinque o dieci minuti fra un'azione e la successiva. Ogni azione dell'utente viene infatti trasmessa al server di gioco e, nel caso si stia giocando in cooperativa con altri utenti, al resto della flotta. Il vantaggio di affrontare il gioco in multi diventa evidente nel caso un partecipante venga attaccato quando non può utilizzare il proprio cellulare: tutti i membri della flotta riceveranno infatti un messaggio di allarme e avranno così la possibilità di rispondere all'attacco in sostituzione del proprio compagno.

È rassicurante notare come gli sviluppatori giapponesi non abbiano considerato solo le dimensioni impressionanti della base installata (e la quantità di soldi spostati annualmente dalla telefonia mobile) nella propria scelta di realizzare giochi per cellulari, ma abbiano altresì studiato forme di comunicazione, interazione e distribuzione peculiari di questo medium. La preoccupazione ricorrente che il mobile gaming possa costituire una minaccia per il console gaming tradizionale è sempre più fondata.

A differenza di *Ginga Nanakai Monogatari*, che utilizza la capacità 3D della serie 901i, *Before Crisis* (foto) si poggia sul classico 2D prerenderizzato, con risultati eccellenti

> "Nel caso un utente venga attaccato quando non può utilizzare il proprio cellulare, tutti i membri della flotta riceveranno un messaggio di allarme e avranno così la possibilità di rispondere all'attacco in sostituzione del proprio compagno"

Lo sviluppo di titoli esclusivi per cellulare è ormai una realtà dell'industria videoludica giapponese, con molti dei publisher più importanti impegnati su questo formato: gli standard meno moderni (ma più diffusi) di telefonia mobile agevolano inoltre l'emersione di nuove softco formate dal personale fuoriuscito dalle case di cui sopra. L'annuncio della serie 901i è stata accolta positiva-

OUTER WORLDS

REPORTAGE

02

01 Feel the pain

Giappone: Dopo la katana di *Onimusha 3*, arriva la motosega di *Resident Evil 4*. Al suo interno, un chip sonoro emette il ruggito tipico dell'arma impropria, mentre macchie di sangue tappezzano l'esterno a ricordare il suo impiego primario. I controlli sembrano disposti in maniera tale ad obbligare ad un'impugnatura asimmetrica: una mano sulla maniglia gialla (pollice sui tasti principali) e una su quella nera, laterale, per agire sulla levetta analogica. Comodo? Hmm… Male che vada, è pur sempre un gran bel pezzo d'arredamento. Poggiate il controller sulla sua basetta d'ordinanza (provvista di soffici ammassi di carne e cervella) ed avete qualcosa da mostrare agli amici con orgoglio. "Dalle dimensioni impressionanti, trasmette paura e rispetto", recita il sito dell'esportatore asiatico Lik-Sang. "Tenerla fra le mani ti fa sentire un vero uomo. Chi ha detto che il Cube è roba per bambini?". Già. La motosega dovrebbe essere disponibile nel momento in cui leggete con orrore queste righe. Al prezzo di 49 dollari (36 euro).

02 Deer hunter per davvero

Stati Uniti: *Live-Shot* viene definito dai suoi ideatori come un 'nuovo concept' in materia di internet gaming. E come non essere d'accordo. Chi ha mai visto un sito web che ti permette di telecomandare una vera arma da fuoco distante migliaia di chilometri e per di più di con la promessa di puntare, cliccare e sparare ad animali veri? Le armi sono fisicamente ubicate presso un isolato ranch del Texas (e dove se no?) e montano una videocamera digitale che permette di osservare la fauna locale prima di stenderla. Gli animali 'inclusi nel gioco' annoverano varie razze locali di pecore, antilopi e maiali selvatici, ed è possibile farsi spedire le carcasse di quelli abbattuti come trofeo (ovviamente dietro pagamento di adeguata somma di denaro). Un modo piacevole e salutare per mettere in pratica le abilità affinate in *Counter-Strike*. Gli animalisti possono inviare le loro proteste all'indirizzo www.live-shot.com.

cut & paste

"I clienti Nintendo, inclusi molti bambini e i loro genitori, identificano i marchi/le opere di Nintendo con l'alta qualità dei suoi prodotti. Il suo uso non autorizzato dei marchi/delle opere di Nintendo danneggerà la reputazione di Nintendo"

Reazione dei legali Nintendo al profilo di un utente del sito pornografico suicidegirls.com che elencava *Zelda* e *Metroid* fra i suoi giochi preferiti

"*Grand Theft Auto: San Andreas* è molto violento ed include l'uccisione di poliziotti. Alla gente piace essere cattiva. È un modo per soddisfare una stupida fantasia… *Halo 2* è altrettanto violento, ma le cose a cui spari non sembrano persone. Sembrano tizi in tuta spaziale"

L'analista della Wedbush Morgan Securities, Michael Pachter, spiega a Reuters la violenza nei videogiochi

"È fantastico. È abbastanza piccolo da portarselo in viaggio e mi aiuterà a passare il tempo mentre sono in giro per il tour, specialmente durante i lunghi viaggi in bus"

La pop 'star' Pink al lancio del DS

03 Shuku Keitai Kaitsuu Tamagotchi +

Germania: Variante del modello Tamagotchi Plus distribuito (anche in Italia) all'inizio del 2004, Shuku Keitai Kaitsuu Tamagotchi Plus (traducibile come 'Congratulazioni! Ora funziona col cellulare Tamagotchi Plus') vede la piccola creatura Bandai uscire finalmente dal suo guscio. Le dinamiche di base sono sempre le stesse. L'animaletto va pulito e nutrito come al solito, ma grazie ad una porta a raggi infrarossi può comunicare con i suoi simili, eventualmente maritarsi e addirittura avere una progenie. Non solo. La porta IR permette di spedire il Tamagotchi in vacanza attraverso il telefono cellulare e sempre per mezzo di quest'ultimo è possibile comprargli roba come cibo e regali spendendo i punti precedentemente guadagnati in appositi minigiochi. Shuku Keitai Kaitsuu Tamagotchi Plus è attualmente disponibile solo in Giappone, ma è in corso una petizione rivolta a Bandai per una commercializzazione in Occidente. Se proprio non ne avete abbastanza, potete sottoscriverla all'indirizzo petition.TamaTalk.com.

04 La macchina dei sogni

Giappone: Per la serie, quando la realtà supera la fantasia. Realizzato da Takara, lo 'Yumemi Koubou' o 'Dream Viewing Workshop' è un apparecchio che ti permette di sognare ciò che vuoi. Combinando diversi stimoli multisensoriali con le ultime scoperte nella ricerca sui sogni e sul sonno, il Koubou permette di programmare la propria nottata nella braccia di Morfeo. Una serie di luci, un portafotografie, un microfono, un dispensatore di fragranze e qualche brano musicale pre-registrato sono gli elementi costitutivi di una diavoleria tecnologica sviluppata con la collaborazione del Professor Eiko Matsuda del Department of Sociology and Humanities presso l'università di Edogawa. Vedete, è una roba seria. Funziona così: prima di andare a letto, scegli il profumo, il brano musicale, il pattern luminoso che più di aggrada, e quindi inserisci nel portafotografie la foto di ciò che vuoi sognare (ad esempio Lara Croft). A questo punti osservi la foto attentamente cercando di visualizzare il tuo sogno. Quando hai finito (e ti sei lavato le mani), premi un pulsante e reciti alla macchina la descrizione del sogno che vuoi avere (ad esempio "voglio palpeggiare le tette di Lara Croft fino a consumarmi le impronte digitali"). Poi vai a dormire. Perfettamente consapevole dei cicli della fase REM, il Koubou si attiverà durante la notte nei momenti di maggiore ricettività della mente, e in un'emissione di luci e profumi ripeterà la frase che gli è stata recitata, innescando il sogno desiderato. E non è tutto. Dopo 8 ore, il Koubou serve anche la gentilezza di svegliare il padrone, dolcemente, di modo che il sogno non evapori dalla memoria e possa venire inciso nel ricordo per sempre. Il Koubou è una figata, ma se ne consiglia un uso strettamente privato, perché difficilmente una moglie gradirebbe venire svegliata nel cuore della notte da una voce che recita "voglio palpeggiare le tette di Lara Croft fino a consumarmi le impronte digitali".

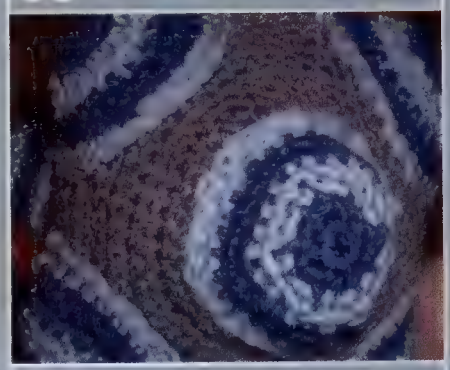
05 Katamary hat

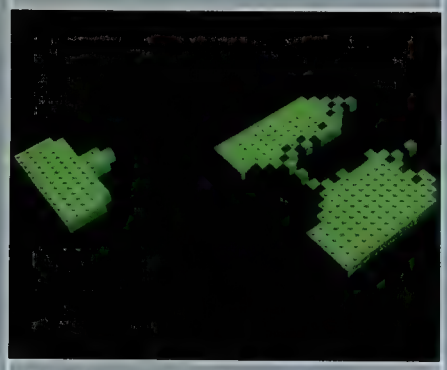
Canada: Purtroppo l'asta sarà chiusa nel momento in cui leggerete queste righe, ma vi potrà interessare sapere che su eBay, tale 'xiola44' (Ontario, Canada), sta vendendo ciò che potete ammirare qui a destra: un fantastico cappellino fatto a mano ispirato alla palla pigliatutto di Katamary Damacy (di cui, per la cronaca, Namco ha annunciato il seguito). Il prezzo attuale, a due giorni e un'ora dal termine dell'asta, è di 83,51 dollari. Non male. C'è da fare un corso accelerato di taglio e cucito.

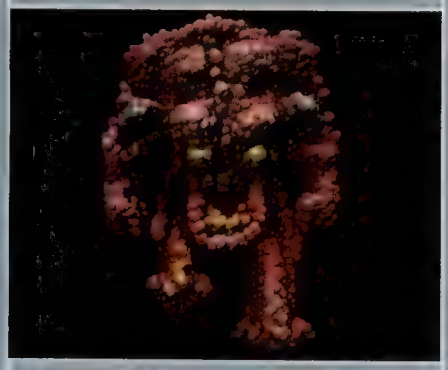
Ne è passato di tempo da quel lontano 1996. Ora anche il Tama comunica attraverso il telefono cellulare

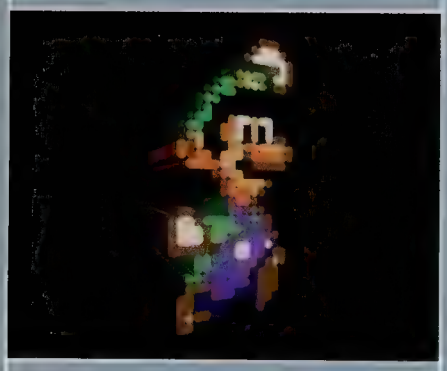
04

05









07

08

06 2D vs 3D

Inghilterra: "Il mio interesse nella creazione di rappresentazioni tridimensionali dei personaggi di giochi classici per console, computer e coin-op nasce da un'infruttuosa ricerca sul web di un desktop per il mio iMac a tema retro", racconta l'artista britannico **Richard Horsman**. "Quando mi sono reso conto che non avrei trovato nulla di buono, ho deciso di crearlo io stesso, usando gli sprite estratti dalle foto dei miei giochi preferiti sotto emulatore". Nasce così l'idea che vedete nelle immagini qui di fianco, frutto di un programma ad hoc che converte ogni pixel dello sprite in pilogoni solidi di vario aspetto. Il risultato finale è affascinante. Per saperne di più visitate il sito www.richyho.btinternet.co.uk.

07 Il videogioco non mente

Stati Uniti: *JFK Reloaded* colloca il giocatore nei panni di Lee Harvey Oswald, lo trasferisce a Dallas, il 22 novembre del 1963, ed assegna un punteggio in funzione dell'aderenza dei colpi esplosi dal suo fucile rispetto alle dinamiche balistiche descritte dalla commissione Warren. In altre parole, *JFK Reloaded* ti chiede di ammazzare il Presidente Kennedy, e di farlo *esattamente* come lo fece Oswald. Ma non c'è perversione. L'idea è quella di provare i fatti con la pratica. "Crediamo che Oswald abbia agito da solo", spiega **Kirk Ewing**, amministratore delegato della società responsabile del progetto, "ma il 70 per cento della popolazione degli Stati Uniti crede ancora all'ipotesi della cospirazione. *JFK Reloaded* trasporta le persone indietro nel tempo per mostrare loro come sono andate realmente le cose". È addirittura previsto un premio in denaro (ben 100.000 dollari) per chi riesce a fare in modo che i proiettili seguano esattamente le traiettorie descritte dagli investigatori. "Si tratta di un semplice calcolo balistico", continua Ewing. "Il Dealey Plaza esiste ed ha dei parametri precisi. Il fucile, sappiamo quanto tempo c'era voluto per ricaricarlo, quanto velocemente hanno viaggiato i suoi proiettili. E abbiamo pensato: 'Ecco qualcosa che i videogiochi possono fare e anche molto bene'". Stai a vedere che il caso Kennedy verrà risolto da un giocatore di *Counter-Strike*...

08 Sega si dà all'hardware

Giappone: E così credevate che il marchio Sega non sarebbe mai più riapparso sulla superficie plastica di un hardware, e invece, a partire dal 27 gennaio di questo mese, la divisione Sega Logistic Service distribuirà in Giappone una versione USB compatibile Windows e Mac del joystick per Saturn Virtual Stick. Costerà poco più di 7.000 Yen e vanterà una componentistica di quella stessa qualità che gli ha reso onori e gloria all'epoca della sua prima commercializzazione. Per chi non ne fosse al corrente, si rende noto che analoga operazione ha avuto luogo in precedenza in relazione ai joypad per Saturn, disponibile da diverso tempo per PC e Mac (sempre USB) nelle colorazioni grigio, bianco, nero, oro e blu al prezzo di 3.500 Yen circa. Magari non serviranno a molto con *Half-Life 2*, ma per un retrogamer significano tutto.

OUTER WORLDS
MEDIA

09 Digital retro

Frutto di una ricerca durata quasi tre lustri, 'Digital Retro' è un'opera monumentale. In meno di 200 pagine, il britannico Gordon Laing ha compresso la storia dei micro e personal computer. Quaranta modelli in tutto, splendidamente illustrati. Attenzione: non si tratta di un'enciclopedia. Laing riporta solamente l'hardware *effettivamente commercializzato*. Manca allora il leggendario PDP1 sul quale Steven Russell ha sviluppato Spacewar! (1962). Ci sono, tuttavia, le piattaforme Atari, Commodore, Amstrad e Sinclair. Una storia a parte merita il formato MSX, primo tentativo (fallito) di creare una standardizzazione a livello hardware. Eppure la tecnologia c'era, i nomi anche: JVC, Hitachi, Sony e una quindicina di altre aziende. Laing non ignora le console: dal leggendario Atari VCS (1977) a quel capolavoro di design che è Vectrex (1982), passando per Coleco, Mattel fino alle più recenti proposte di Sega e Nintendo. Il passato descritto da Laing non è remoto, eppure molte di queste macchine sembrano uscite da un film di fantascienza degli anni '50. Formati e supporti ormai obsoleti, interfacce arcaiche, modelli anacronistici, tutti rigorosamente incompatibili tra loro. Laing ci ricorda che l'innovazione tecnologica è un torrente in piena capace di travolgere qualsiasi cosa lungo il suo cammino. Il design è una vittima incosciente della storia, tuttavia il retrofuturismo imperante garantisce che nulla passi mai veramente di moda. Impreziosito da immagini in alta risoluzione di grandi dimensioni, 'Digital Retro' è un'opera che gli appassionati di tecnoludismo non dovrebbero lasciarsi sfuggire.

10 Power-Up: How Japanese...

Se si esclude l'ormai datato, ma pur sempre valido, 'Game Over: Press Start to Continue' di David Sheff (1993), gran parte della bibliografia videoludica privilegia l'Occidente, in particolare gli Stati Uniti. Chris Kohler, cresciuto a pane e Nintendo Power, esamina invece l'impatto dell'industria nipponica. Proseguendo il discorso lasciato interrotto da Sheff, l'autore enfatizza l'abilità con la quale l'azienda dell'ex padre-padrone Hiroshi Yamauchi è riuscita ad influenzare l'immaginario collettivo planetario. Anziché limitarsi ai videogame, l'autore estende la sua analisi alla pop culture nipponica tout court (manga, anime, cinema e Jpop), mostrando l'interscambio fecondo tra il game e gli altri comparti dell'industria culturale. Dal punto di vista cronologico, 'Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life' fotografa un periodo compreso tra l'uscita del Nintendo Entertainment System negli Stati Uniti e la pubblicazione di *Grand Theft Auto III*. Lo stile è giornalistico e accessibile, ma non mancano tocchi di classe, come le analisi autoriali dei giochi di Shigeru Miyamoto e Yuji Horii, il creatore di *Dragon Quest*, o le riflessioni sull'evoluzioni delle interfacce di gioco (joypad e controller) e persino dei manuali di istruzioni. L'autore merita inoltre un plauso per aver affrontato in modo intelligente il tema dell'evoluzione ludica attraverso operazioni di riscrittura quali il sequel e il remake. Un'opera forse non indispensabile per chi ha seguito l'evoluzione del mercato videoludico dalla prima metà degli anni '80 in poi, ma pur sempre godibile e interessante.

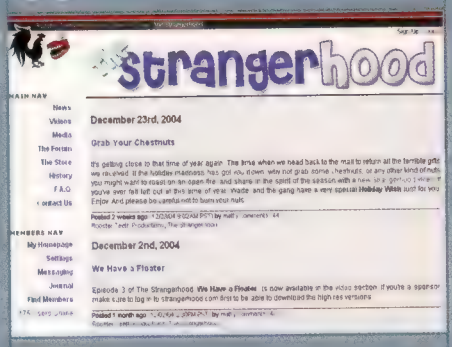
09

Autore: Gordon Laing
Editore: Mondadori Informatica
Prezzo: €25
Pagine: 192

10

Autore: Chris Kohler
Editore: Brady Games
Prezzo: €20
Pagine: 302

11



Nome: **Strangerhood**
URL: **www.strangerhood.com/home.php**

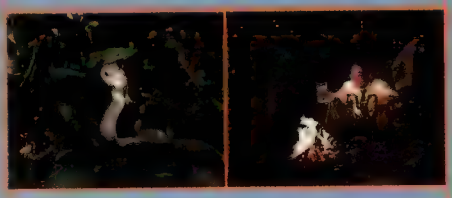
11 Sito del mese

'The Strangerhood' è l'ultimo (leggi, il secondo) show ad opera di Rooster Teeth Productions, il team responsabile della sitcom basata su *Halo* 'Red vs Blue'. Impiega *The Sims 2* come setting, il che è interessante non solo perché Simsville è radicalmente diversa dal Blood Gulch, ma anche perché i sim sono ultimamente troppo al centro dell'attenzione per permettersi il lusso dell'irriverenza senza rimostranza. Da cui la legittimazione di 'The Strangerhood' da parte di EA. Durante una sessione di Q&A online (moderata dalla stessa EA), la cricca di 'The Red vs Blue' ha promesso che il ruolo del publisher americano sarà quello di assicurare che il materiale da loro prodotto sia conforme al rating del gioco. RTP ha inoltre promesso meno parolacce e più allusioni.

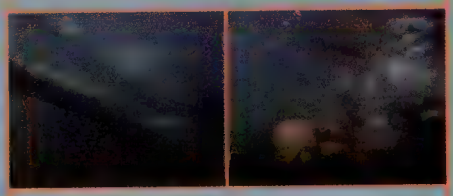
12

Giappone: Sopravvivenza e mimetizzazione sono i temi portanti dell'ultimo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (p. 084), e sopravvivenza e mimetizzazione sono anche i temi portanti del suo spot televisivo giapponese. Ma chi è Snake?

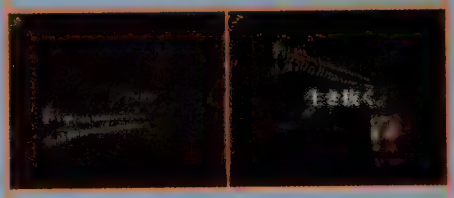
Un normale impiegato. Impegnato a farsi strada nella giunga a passo di ghepardo, brandendo un ombrello...



... che può sembrare poco indicato nel contesto, ma permette di pasteggiare a birra e pitone alla fiamma



Il dannato coccodrillo. Confuse riprese subacquee mostrano momenti di lotta per la sopravvivenza



Pare che abbia vinto l'animale. Invece è solo la sua testa, usata come valido strumento di mimetizzazione

Metal Gear Solid 3: Snake Eater ti permette di fare tutto questo a partire dal 16 dicembre del 2004

Questo, e molto altro ancora. Come spiare una bella donna che nuota al chiaro di luna. Un finale spassoso

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Il videogame come 'generatore fantomatico'

La cultura rifiuta il videogame perché lo associa immediatamente a un passatempo infantile, al puro disimpegno". È quanto ha dichiarato Gianfranco Pecchinenda, docente di culture digitali e autore del saggio 'I videogiochi e la cultura delle simulazioni. La nascita dell'Homo Game' (Laterza, 2003) durante la one-day conference 'Videogames, Cultura & Società' che si è tenuta il 25 novembre scorso allo IULM di Milano. Nel corso del convegno, al quale hanno partecipato docenti universitari, ma anche giornalisti e rappresentanti dell'industria, si è tentato di trovare un nome alternativo a "videogioco", istanza che abbiamo sviluppato su queste pagine negli ultimi due mesi.

C'è chi ha proposto "video simulatori", chi "surrogati di realtà". Per Jaime D'Alessandro, giornalista e scrittore (il suo primo libro sul fenomeno degli MMORPG sarà pubblicato a marzo da BUR), il videogame ha creato forme di narrazione e di socializzazione radicalmente inedite. Mario Ricco, docente al Politecnico di Milano, nonché ex-art designer per Milestone, ritiene addirittura che il videogame sia il paradigma concettuale della contemporaneità. Per entrambi, "videogioco" è una parola troppo limitante.

Chi scrive ama definire il gioco digitale un 'dispositivo tecnoludico' (1999). Il neologismo, come ho precisato altrove, è frutto dell'incontro/scontro tra due differenti termini e, per la transitiva, di due differenti culture. 'Techné', in greco antico, indicava non il generico 'tecnologia' (che ha un'accezione prevalentemente strumentale) bensì una prassi affine all'arte. 'Ludus', invece, è il termine con il quale i latini identificavano il gioco strutturato sulla base di regole precise. La giustapposizione dei due termini (e delle due culture che li hanno prodotti) riflette la natura ibrida del videogame, un medium che si è sviluppato grazie all'interscambio fecondo tra il mondo americano e quello nipponico.

La lettura di un libro dell'autore polacco Stanislaw Lem mi ha tuttavia portato a ripensare la specificità del medium videoludico e della validità di tale definizione. Nel saggio di futurologia applicata 'Summae Technologiae' (1964, inedito in Italia), lo scrittore di fantascienza si interroga sulla nozione di finzione elettronica. Lo fa proponendo una nuova teoria del reale, la "fantomatologia" ("phantomatology"), e una meta-tecnica, la "fantasmatica" ("phantasmatics"). L'obiettivo fondamentale di queste due discipline è investigare le ragioni per cui la cultura contemporanea persegue con ogni mezzo la costruzione di realtà illusorie. Lem scrive che la società odierne si servono delle più sofisticate risorse a loro disposizione per produrre "megamacchine fantasmatiche" ovvero mondi virtuali che consentono agli esseri umani di svincolarsi completamente della sfera naturale.

Più precisamente, l'obiettivo della fantomatologia prevede la progettazione di repliche interattive del reale per mezzo di uno strumento ad hoc, il "generatore fantomatico". Scrive Lem: "Che cosa sperimenta il soggetto nel collegamento con il generatore fantomatico? Qualsiasi cosa. Può scalare le montagne o camminare sulla superficie della Luna senza una maschera d'ossigeno; protetto dalla sua armatura, può guidare una legione di cavalieri alla conquista di fortezze medievali; può esplorare il Polo Nord oppure venir osannato dalla folla per aver vinto la Maratona, accettare il Premio Nobel dalle mani del re di Svezia come il più grande poeta di tutti i tempi, indulgere nell'amore di Madame Pompadour, duellare con Giasone, vendicare Otello, oppure cadere vittima di un agguato della Mafia... Può morire, risorgere e poi farlo di nuovo, ancora e ancora". Senza nemmeno saperlo, Lem abbozza una prima teoria del videogame ben prima dell'avvento di *Pong* (1971), prevedendo addirittura che il generatore fantomatico sarebbe diventato il medium definitivo, l'opera totale. Secondo l'autore di 'Solaris', "i fantomatici rappresentano il punto di arrivo delle forme tecnologiche. Esistono già case degli specchi, case fantasma e parchi a tema. Disneyland, in fatti, è uno dei primitivi fantomatici. [...] I fantomatici posseggono il potenziale per diventare una forma d'arte... Questo potrebbe portare a una separazione tra prodotti di qualità e kitsch mediocre, come è successo per il cinema o per altre forme d'arte. La minaccia dei fantomatici è, tuttavia, incomparabilmente superiore rispetto a quella del cinema... Infatti, grazie alla loro specificità, i fantomatici offrono il tipo di esperienza che, nella loro intimità, è paragonabile solo a quella del sogno". Questo passaggio è cruciale per almeno sei motivi. Innanzitutto, per Lem il "phantomat generator", esattamente come il videogame, rappresenta "il punto di arrivo delle forme tecnologiche". Leggi: è un sincretismo tecnomediale. In secondo luogo, come esempio di fantomatico Lem cita Disneyland, un modello di 'narrative architecture' che ha ispirato legioni di game designer per la progettazione di mondi virtuali. Inoltre, con stupefacente lungimiranza, Lem ravvisa in questa nuova forma di espressione tecnologica un enorme potenziale artistico. Bingo! Il videogame, com'è noto, è l'unica, ultima vera avanguardia estetica che ci è rimasta. Quarto: per Lem, il fantomatico è "incomparabilmente superiore al cinema", al quale potrebbe essere erroneamen-te associato. Quinto: il generatore fantomatico consente all'utente "di morire, risorgere e poi farlo di nuovo, ancora e ancora". Come dire: press START to continue. Ultimo, ma non meno importante, Lem associa il fantomatico all'esperienza onirica, al "lucid dream", il sogno che può essere controllato dal sognatore.

Con un gioco di mano gioco di villano inverto due lettere e definisco il videogame un 'ludic dream'. 'Dream' perché è un'esperienza che a) è sempre *intima* anche quando coinvolge una collettività e b) è *verosimile* eppure priva di consistenza ontologica (nel sonno io simulo azioni che non realizzo veramente, come nel game, e mi sposto nello spazio, pur restando immobile). 'Ludic' perché si tratta pur sempre di un sogno ricreativo. Ma 'Ludic' resta 'lucid': il sogno videoludico non è subito, ma vissuto. In altre parole, controllo l'avatar sullo schermo così come la mia mente controlla il mio alter ego onirico in quel terzo luogo che è l'inconscio. Infine, 'Ludic Dream' perché per un senso di calvinistico ardore, carenza cronica di tempo e un'irrequietezza tutta milanese, de facto gioco solo di notte: il videogame, in altre parole, ha sostituito i miei sogni esattamente come l'insonnia interattiva ha rimpiazzato il sonno della ragion pura. Il generatore fantomatico è un ProVigil elettronico.

"Il videogame ha sostituito i miei sogni esattamente come l'insonnia interattiva ha rimpiazzato il sonno della ragion pura"

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Installazione a valvole

Le spie del modem si accendono e si spengono, ma ancora non arriva nulla. E muoviti, che qua RedEye sta a diventare vecchio. Il chilometrico scambio di dati (o quello che dovrebbe essere uno scambio di dati, visto che non sembra muoversi un byte) permette a RedEye di rimuginare sui vari sistemi di protezione adottati dall'industria dell'entertainment negli ultimi decenni. Il pensiero va immediatamente al VHS, una delle prime piattaforme a vantare un sistema di protezione dalle copie, ideato perché la duplicazione casalinga stava pugnalando l'industria cinematografica. Ovviamente il sistema non arginò la pirateria, ma in compenso talvolta fotteva la riproduzione delle copie legittime, facendo imbestialire onesti consumatori e spingendo un giovane, e stupido, RedEye a risolvere il problema infilando un cacciavite in un videoregistratore, collegato alla presa di corrente, per regolare la testina. Forse è il caso di soprassedere sull'episodio.

Il margine di profitto dei pirati è rimasto sostanzialmente invariato, naturalmente: la tecnologia a loro disposizione è sempre stata praticamente allo stesso livello di quella degli studi cinematografici, e solo gli ingenui possono pensare che chi lucra in questo campo non abbia dei contatti all'interno dell'industria disposti a far uscire delle copie del film prima ancora che venga applicata la protezione. La storia del VHS ha diversi, preoccupanti punti in comune col mondo dei videogiochi: i giocatori hanno dovuto sopportare irritazioni simili negli ultimi vent'anni, dal dover digitare la settima parola della quarta riga della quinta pagina del manuale, a complesse ruote coi codici, passando per magnifici numeri seriali di 25 cifre (probabilmente l'antidoto meno efficace che si possa pensare contro la pirateria, ma ancora oggi usato dalla stragrande maggioranza dei publisher PC). Ora Valve ha aumentato nuovamente la posta in palio perché per giocare all'osannato *Half-Life 2*, titolo che tuttora mantiene la stratosferica media di 96,3% su gamerankings.com, è necessaria una laboriosa opera di autenticazione online. RedEye è vittima di questa laboriosa opera di autenticazione online da 35 minuti ormai e, a dirla tutta, si sta facendo vecchio.

Ultimamente Valve sembra una calamita per ogni sorta di problema/tribolazione. Gabe Newell e soci hanno dovuto fronteggiare ostacoli di ogni tipo, dall'arcinota questione del furto del codice di *Half-Life 2*, alla causa contro Sierra/Vivendi Universal, publisher del gioco. Anzi, *le cause*, perché la prima, intentata da Valve per la distribuzione non autorizzata dei propri giochi da parte di Vivendi nei cybercafé (che avrebbero poi utilizzato i titoli secondo uno schema di pay-per-play), si è appena risolta con la vittoria degli sviluppatori: il giudice americano Thomas S. Zilly ha infatti ordinato che Valve venga risarcita per infrazione del copyright. Ma è la seconda causa, il cui verdetto è previsto per il prossimo 21 marzo, ad avere attirato maggiore attenzione perché sarà quella che stabilirà se Valve abbia tenuto o meno nascoste a Vivendi determinate caratteristiche del sistema di distribuzione Steam.

Un piccolo riassunto. Valve è uno dei pochi sviluppatori in grado di mantenere il controllo delle proprie PI e con una maggiore conoscenza degli aspetti economici di quest'industria (grazie all'esperienza acquisita in Microsoft da diversi membri del team). Il know-how di Valve ha permesso alla società di conquistarsi un pubblico enorme grazie a *Counter-Strike*, il mod per *Half-Life* in grado di generare oltre 3 miliardi di minuti giocati online al mese (cifre fornite da Valve). Il successo mostruoso di *CS* è dipeso in larga parte dalla disponibilità gratuita del mod, e Newell s'è sempre lamentato del fatto che all'aumentare della diffusione di *Counter-Strike*, aumentassero anche i costi per Valve in termini di server e supporto. Da qui l'idea di Steam, un sistema di distribuzione online con cui costringere in primis i cybercafé (soprattutto quelli dei paesi asiatici devastati dalla pirateria) a pagare per accedere ai giochi di Valve (ed ecco spiegata anche la ragione della prima causa intentata, e vinta, contro Vivendi).

Ma il vero nodo della questione è la capacità di Valve di vendere giochi direttamente grazie a Steam. Tagliando gli intermediari (Vivendi e i negozianti, per esempio), Valve può ottenere una percentuale più alta sul prezzo del gioco. Alla Game Developer Conference del 2002, durante la presentazione di Steam, Newell ha quantificato in 30 dollari il margine per ogni copia del gioco venduta 'in proprio', contro i 10 dollari o meno ricevuti tramite Vivendi. E Vivendi contesta a Valve proprio questo, sostenendo che gli sviluppatori avessero inizialmente assicurato che Steam non sarebbe stato utilizzato per cannibalizzare le vendite di *Half-Life 2* nei negozi.

In mezzo a processi, avvocati e insulti più o meno velati, come si pone l'utente di fronte a tutto questo? Al di là dei ripetuti smoccolamenti indirizzati al modem che continua a macinare dati, è difficile schierarsi nettamente da questa o dall'altra parte. Da un lato, non si contano nemmeno più i racconti di publisher senza scrupoli che mettono sulle ginocchia i piccoli sviluppatori con pagamenti cinicamente tardivi e al limite della legalità, e vedere che uno di questi sviluppatori è in grado di creare un proprio metodo di distribuzione e metterla in quel posto ad un publisher è quasi esaltante. Dall'altro, non essere in grado di provare il gioco che si è appena comprato senza prima passare un terzo grado per dimostrare che sì, il gioco l'abbiamo comprato veramente, è davvero frustrante. Da un lato, chiunque abbia un minimo di buonsenso desidera che le persone più creative di quest'industria ricevano una maggiore percentuale dei profitti. Dall'altro, non c'è nessuna prova scientifica che questo metodo possa arrestare la pirateria più della richiesta di digitare la settima parola della quarta riga della quinta pagina del manuale, o più dei sistemi di protezione per VHS che hanno costretto RedEye a stare per tre mesi coi capelli stile Bart Simpson.

"RedEye è vittima di questa laboriosa opera di autenticazione online da 35 minuti ormai e, a dirla tutta, si sta facendo vecchio"

Alziamo la posta in gioco. Da un lato *Half-Life 2* è mostruoso. RedEye non può ancora verificarlo, ma l'ha sentito dire da chiunque. Dall'altro c'è la libertà personale di RedEye. Stabilire un precedente è rischioso, e anche se il sistema di Valve fosse impeccabile, l'idea che Vivendi possa seguirne l'esempio e installare il proprio sistema di autentificazione sul PC già traballante di RedEye è assolutamente agghiacciante. Simili protezioni scompariranno solo se gli utenti rifiuteranno di averci a che fare. RedEye ha deciso: annulla l'installazione e sceglie da che lato stare.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Occhio al videogioco

Una stanza oscurata. Sono piegato in avanti, concentrato: stringo fra le mani un controller, tenendomi pronto a premere un tasto mentre osservo una serie di luci lampeggianti di colore diverso accompagnate da effetti sonori vagamente meccanici. Ma che succede? Quante luci erano? Ne ho mancata qualcuna? Presto, premi il tasto tre volte. Una voce femminile digitalizzata, del tipo di quelle che annunciano un'emergenza o un conto alla rovescia prima dell'autodistruzione, conferma: "Uno, due, tre". E le luci appaiono ancora una volta. Ok, cerchiamo di prenderle tutte stavolta. Devo ammettere che mi sto divertendo non poco.

Ma non si tratta di un videogioco: il vostro editorialista leggermente miope è infatti dall'oculista. Dall'ultima volta in cui ci sono stato, lo studio ha acquistato questa macchina nuova di pacca che serve a controllare la visione periferica. Quindi appoggio la fronte sul bordo di una scatola enorme e indosso una pezza da pirata per coprire un occhio. Seguo un puntino rosso all'interno della scatola: quando si ferma, una o più luci verdi lampeggiano velocemente da qualche parte. Io devo premere un tasto per segnalare quante ne ho viste. A volte lampeggiano debolmente, altre non le vedo proprio e mi chiedo se ci sia dietro qualche trucco. Il tutto è abbastanza coinvolgente.

Alla fine escono i risultati: la mia visione periferica è a posto. Mi sento stranamente esaltato, ma l'esperienza ha un significato più profondo. Non sto parlando solo del fatto scontato che questo sistema di diagnosi computerizzato debba moltissimo alla pervasività della tecnologia videoludica; ciò che ho trovato interessante è come sia stato molto più coinvolgente fare questo esame che giocare a molti dei giochi commerciali dal budget enorme che mi passano sulla scrivania.

Ci ho riflettuto, e ho dedotto che molto aveva a che fare con la posta in gioco: non avevo ragione di credere che la mia visione periferica fosse difettosa (non è che ultimamente vada a sbattere contro i lampioni per strada), ma la remota ipotesi che il test potesse scoprire qualche disordine preoccupante e non ancora diagnosticato della retina mi ha spinto davvero a dare il meglio di me stesso. Con un videogioco, al contrario, è possibile fare qualcosa di stupido o insensato, distrattamente, coccolati dalla consapevolezza che si può sempre rimediare al fallimento. Che c'è sempre una nuova chance.

Come potrebbe quindi un videogioco fornire una simile sensazione di coinvolgimento? Una soluzione interessante è rappresentata dal simulatore di mech per Xbox *Steel Battalion* (Capcom), dove il giocatore perde il suo salvataggio nel caso non riesca ed espellersi dalla propria macchina da guerra prima che esploda. Questa trovata aumenta certamente il livello di stress psicologico, ma ad un costo molto elevato per chiunque perda il salvataggio, magari neanche per colpa sua (per esempio se il gatto di casa arriva e si accuccia sulla zona sbagliata dell'immenso controller nel momento sbagliato).

Più spesso, un gioco cercherà di sollecitare il nostro coinvolgimento con una trama adeguatamente epica, che ci veda come l'unica persona in grado di salvare il pianeta. Una soluzione narrativa ormai appiattita dall'abuso e che comincia a diventare inefficace. Certo, ero il solo in grado di salvare il pianeta nello *Sparatutto Anonimo 384: La Profezia Dell'Apocalisse Universale*, ma francamente non poteva fregarmene di meno di portare a termine il mio compito dal momento che il gioco faceva schifo.

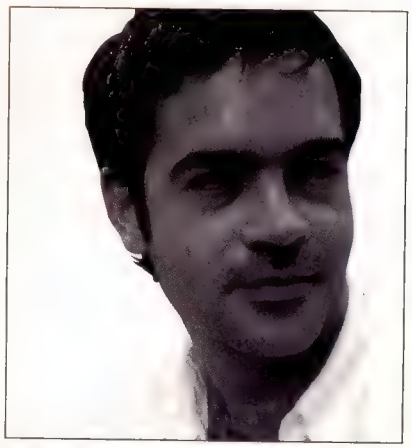
"Non avevo ragione di credere che la mia visione periferica fosse difettosa, ma la remota ipotesi che il test potesse scoprire qualche disordine non ancora diagnosticato della retina mi ha spinto davvero a dare il meglio di me stesso"

In alternativa si potrebbe controbattere che il giocatore viene coinvolto emotivamente da un gioco quando può legare emotivamente con i suoi personaggi. A volte questo funziona. Gli abitanti di Hyrule in *Ocarina Of Time* o Yorda in *Ico* costituiscono un'attrattiva, ma da soli non sarebbero stati sufficienti senza la mostruosa ricchezza simbolica e la musica strappalacrime di *OOT*, o l'incantevole architettura di *Ico*.

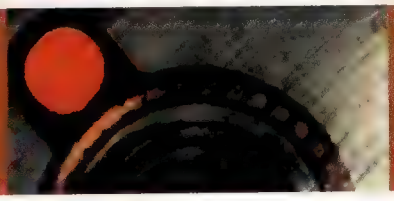
Alla fine credo che il tutto riguardi il sottoscritto. E voi, naturalmente. Cosa potete fare nel mondo di gioco? State imparando, diventando più abili, gioendo delle vostre capacità? Si è sempre più coinvolti da un gioco quando questo funziona da protesi psicologica: un'estensione del potere e della sfida in un coinvolgente 'altro mondo'.

Perciò, invece di provare a inventare NPC sempre più amabili, i videogiochi dovrebbero provare a fare cose più interessanti con noi, come giocatori, come esseri umani. L'esame della visione periferica ovviamente non può essere riprodotto su uno schermo a due metri di distanza, ma la sua meccanica incredibilmente specifica lascia intravedere un potenziale sottosfruttato. Molti titoli utilizzano già il dolby surround per fornire al giocatore indizi sugli eventi che lo circondano o per spaventarlo. Proviamoci con la vista: perché quello che si vede deve sempre corrispondere al vero? Gli enigmi visuali potrebbero interagire con successo con quelli dinamici. Molti dipinti, come 'Gli Ambasciatori' di Holbein, richiedono una decodifica attenta, e lavori più astratti, come quelli di Bridget Riley, esplorano i limiti fisici delle nostre capacità visive.

Nei giochi, per contro, c'è un sacco di ricerca artistica e spettacolarità nell'elemento visivo, ma si tratta più che altro di specchietti per le retine, progettati per essere assimilati il più velocemente possibile, non per durare e per ragionarci sopra. Sono rassicuranti piuttosto che impegnativi. Per sintetizzare, i videogiochi potrebbero farci lavorare di più coi nostri occhi, oltre che con le nostre dita.



Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'



MR BYTE

Riccardo Albini

Cinema e videogiochi

Bill Gates, con il tipico understatement che lo contraddistingue, l'ha definito "un *opening day* superiore a quello di qualunque film nella storia del cinema". No, non parlava del lancio di Windows XP, ma di quello di *Halo 2*. Per il day one (il 9 novembre 2004) circa 6.000 negozi negli USA hanno aperto a mezzanotte per incassare i sudati risparmi delle migliaia di hardcore gamer (chi altri se no?) che erano in coda dal pomeriggio per mettere le mani sulle prime copie del gioco più atteso dell'anno. Dai possessori di Xbox, of course. Circa un milione e mezzo di videogiocatori sarebbero invece passati più tardi a ritirare la copia saggiamente prenotata in anticipo.

A detta della Microsoft, il risultato di tutta questa frenetica attività commerciale è un venduto di duemilionitrecentottantamila copie di *Halo 2* che corrisponde a un incasso di circa 125 milioni di dollari. Confrontate questa cifra con i 44,8 milioni di dollari incassati da 'Shrek 2' nel giorno della prima (che rappresenta il maggior incasso di un day one cinematografico) ed ecco una ghiotta news opportunity per la stampa offline e online di mezzo mondo, che può reiterare per l'ennesima volta la leggenda urbana che l'industria dei videogiochi supera il fatturato dell'industria cinematografica.

Al botteghino. Una precisazione che qualche volta viene dimenticata, cosicché la notizia diventa: "i videogiochi superano il cinema".

Nel mio piccolo, ai tempi di Videogiochi 1.0, sono stato uno di quelli che ha contribuito a diffondere questa leggenda urbana, quindi mi cospargo il capo di cenere e chiedo venia, ma ero giovane e ingenuo allora. Oggi che sono vecchio e cinico non posso fare a meno di sorridere davanti a simili affermazioni celoduriste che riducono il mondo del cinema al semplice botteghino, ovvero al fatturato degli incassi delle sale cinematografiche, nel tentativo di dimostrare al resto del mondo chi sia il più figo. In realtà, non fanno altro che rivelare il complesso di inferiorità di cui soffre l'industria dei videogiochi nei confronti di Hollywood.

Allora proviamo a fare un po' di conti, limitandoci al mercato USA, l'unico su cui esistano dati verificabili. Secondo diverse fonti, nel 2004 il fatturato del settore per quanto riguarda giochi per computer e console si aggirerà attorno ai 10 miliardi di dollari (erano 7 nel 2003). Il botteghino cinematografico dovrebbe invece fermarsi a 9 miliardi.

Ma il botteghino cinematografico è una piccola parte del fatturato complessivo. In altre parole, sarebbe come basarsi sugli incassi allo stadio per calcolare il fatturato delle squadre di calcio. L'industria cinematografica dipende ormai più dai cosiddetti '*ancillary rights*' che dai biglietti strappati dalle maschere. Ad esempio, il totale delle vendite e dei noleggi di DVD e VHS nel 2003 ha superato, secondo il settimanale Hollywood Reporter, i 20 miliardi di dollari (22,5 per l'esattezza). Anche ipotizzando che nel 2004 la cifra resterà la stessa, il totale supera già i 30 miliardi di dollari: praticamente il triplo del mercato videoludico. E non abbiamo ancora calcolato i diritti televisivi via etere, via satellite e pay per view; le colonne sonore, il product placement, i diritti editoriali e il merchandising.

A proposito di merchandising, avete notato come 'Gli Incredibili' siano dappertutto, dai panni per spolverare i pavimenti ai bicchieri di carta dei McDonald's alle merendine per bambini, mentre di *Halo 2* o *Half-Life 2*, invece, non c'è traccia? Questa è un'altra clamorosa differenza tra Hollywood e Redwood City (ormai, dopo le recenti acquisizioni e i contratti in esclusiva, si può tranquillamente affermare che il caput mundi dell'industria videoludica sia la sede di Electronic Arts) che è difficile quantificare, ma che allarga la forbice economica tra i due mondi e smentisce ulteriormente la rivendicazione del primato.

"Avete notato come 'Gli Incredibili' siano dappertutto, dai panni per spolverare i pavimenti ai bicchieri di carta dei McDonald's mentre di *Halo 2* o *Half-Life 2*, invece, non c'è traccia?"

E comunque, per quanto possa valere una licenza, la realtà è che Spider-Man fa vendere carrettate di giochi ad Activision, mentre all'opposto neanche Super Mario (qualcuno si ricorda il film con Bob Hoskins e John Leguizamo?) riesce a far staccare più di tanti biglietti al botteghino. Diciamocelo, ora come ora, e chissà per quanti anni ancora, la sfida economica tra cinema e videogiochi è una sfida impari, anche per ragioni prettamente legate all'obsolescenza tecnologica e alla mancata standardizzazione dell'hardware.

Cinema, televisione, musica e libri, a differenza dei videogiochi, non invecchiano. Tra i dieci DVD più venduti su Amazon al momento in cui scrivo c'è (al sesto posto), ad esempio, la trilogia di 'Guerre Stellari' che risale a circa 20/25 anni fa. È vero che la moda del retrogaming sta riportando in auge i giochi degli anni '70/80 per VCS e Commodore 64, ma nessuno di questi, siano essi su CD o nel formato simil-joystick, può aspirare ad entrare nelle prime posizioni delle classifiche di vendita. Cinema, televisione, musica e libri, a differenza dei videogiochi, hanno un unico standard mondiale. 'How to dismantle an Atomic Bomb' degli U2 può vendere in tutto il mondo senza dover essere convertito in più formati, mentre il secondo gioco più venduto del 2004, *Halo 2*, resterà confinato entro i limiti del parco installato di Xbox.

Insomma, per quanto ci si affanni a dimostrare l'indimostrabile, la realtà dei fatti è una sola. La leadership nel mondo dell'entertainment alla fine è basata su un solo elemento: il pubblico. E scomponendo le cifre sul venduto di *Halo 2* nel giorno del lancio e l'incasso ai botteghini di 'Shrek 2' nel giorno della prima, si arriva a una semplice conclusione: i duemilionitrecentottantamila giocatori che hanno comprato *Halo 2* nel day one sono meno della metà dei seimilionitrecentocinquantasettemila spettatori che hanno visto il secondo episodio della saga dell'orco verde di Dreamworks.

Ne deve passare ancora di acqua sotto i ponti, o per aggiornare la metafora, ne deve ancora comprare di società Electronic Arts prima che i videogiochi superino il cinema. Ma poi, se e quando lo faranno, a noi che giochiamo frega qualcosa?

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

Ad agosto dello scorso anno, l'architetto Derek Jones ha costruito due grattacieli di 110 piani in scala reale composti esclusivamente da assi di legno. Al termine della titanica impresa, Jones si è accorto che i due edifici erano una ricostruzione pressoché perfetta delle torri gemelle del World Trade Centre. Dopo, insieme a un giornalista, ha invitato un amico che aveva perso un parente negli attacchi dell'11 settembre ad entrare nelle torri con lui. Infine, con i tre ancora dentro, le ha fatte crollare.

Il giornalista, **Wagner James Au**, è stato assalito dal panico quando ha perso di vista l'orizzonte. "Ti viene voglia di correre alla finestra e saltare fuori, anche solo per allontanarti dalla confusione", ha scritto. "Ma in un attimo non c'è semplicemente più nessuna finestra da cui saltare. O nemmeno un pavimento su cui correre". Il suono del legno che si spezzava li circondava come il fuoco di una mitragliatrice. Mentre le torri cadevano, il tempo sembrava rallentare come in un film. Poi il mondo intero si è fermato.

Letteralmente. Perché tutto questo stava accadendo, ma non del tutto. Jones era nel suo appartamento a Chicago. James Au nel suo ufficio a San Francisco. Gli edifici stessi si trovavano nel quartiere Olive di un mondo interamente virtuale chiamato *Second Life*. Le torri, edificate in un solo giorno, erano le costruzioni più grandi mai viste in *Second Life*. Quando sono crollate, il mondo di gioco si è crashato e ogni giocatore è stato espulso. Più tardi Jones e i suoi amici si sono ricollegati a *Second Life*. Il collasso delle torri era ormai terminato. In mezzo ai detriti, James Au ha chiesto all'amico che aveva perso un parente nel vero disastro cos'avesse provato a stare dentro gli edifici. "Per me è stata la fine", ha risposto. "Volevo sapere cos'avesse provato, quello che aveva passato. *Second Life* mi permette di farlo e di sopravvivere per raccontarlo".

Fino a poco tempo fa, nei mondi virtuali si poteva parlare di rammarico solo quando qualcuno tirava delle granate verso i membri del proprio team. Ma con l'aumentare della complessità di questi mondi e con l'affinarsi delle possibilità di interazione, ha iniziato a prendere forma un nuovo modo per esprimere questo sentimento. *Second Life*, dove è nato questo fenomeno, rappresenta probabilmente il mondo virtuale più moralmente complesso del pianeta: in *Second Life* non ci sono obiettivi o regole riguardo a cosa sia possibile fare o meno. Il giocatore può costruire quello che vuole, essere quello che vuole e dire quello che vuole, a patto che non offenda altri giocatori. Ed è proprio qui che iniziano i problemi.

Fra i resti delle torri si è cominciata a creare una folla. Quindi la folla ha cominciato a discutere. Alcuni erano affascinati dallo spettacolo. Altri erano furiosi per l'insensibilità della messa in scena. Più tardi, sui forum di *Second Life*, la discussione si è fatta infuocata. **Damiana Domino** ha definito il progetto "di pessimo gusto", sostenendo che i ricordi dolorosi debbano essere lasciati fuori da *Second Life*. "È un peccato che in un luogo dove non è possibile subire danni fisici, troviamo ancora dei modi per ferirci a vicenda", ha scritto **Ananda Sandgrain**, un abitante di Manhattan nella propria vita reale. L'evento era di pessimo gusto, secondo **David Cartier**, e il reportage di Au "sensazionalistico e approfittatore".

Altri, invece, non erano d'accordo. "Se non vi piaceva quanto stava accadendo, potevate sempre andare da qualche altra parte", ha scritto **RisingShadows**. "Condividiamo un mondo multiculturale con idee diverse", ha aggiunto **Kohne Kato**. "Per il bene di noi stessi, dobbiamo essere tolleranti". "È solo un gioco", ha detto Brad Lupis. "Eccone un altro che non ci arriva", ha risposto **Grim Lupis** (nessuna relazione). "È solo un gioco per te. Per altre persone è qualcosa di completamente diverso".

Quest'anno gli abitanti di *Second Life* hanno costruito centinaia di memoriali per l'11 settembre. In molti hanno evitato ogni controversia: hanno costruito giardini commemorativi virtuali o targhe commemorative virtuali o statue commemorative virtuali raffiguranti i vigili del fuoco di New York che sollevano la bandiera americana. Ma un abitante, Sexy Casanova, è andato oltre e ha costruito una riproduzione molto dettagliata del World Trade Center. Ma non l'ha fatto crollare. Ciononostante, molti abitanti c'hanno messo un po' ad accettarle. "All'inizio ho pensato che fosse morboso", dice **Olympia Rebus** in merito alla terza incarnazione del World Trade Center. "Ma ora capisco che è un modo per non dimenticare mai".

Nessun'altra forma di espressione sembra poter avere questo impatto. Il teatro ha perso la propria abilità di shockare a metà degli anni '60, e ormai il Cristo di Andrei Serrano fa arrabbiare solo i fondamentalisti o gli ingenui. Ma nei mondi virtuali si può ancora giocare su tutto. Nel corso dei millenni l'essere umano ha sognato da solo. Ora, improvvisamente, nei nostri mondi virtuali siamo in grado di condividere e abitare i sogni altrui. Ma ogni volta che gli essere umani condividono qualcosa, si scatena la lotta, e i mondi virtuali non fanno eccezione. In momenti come il secondo crollo del World Trade Centre, quella che potrebbe essere un'utopia virtuale degenera nell'ennesima lotta fra giusto e sbagliato.

"Avrei una domanda da fare", scrive **Emericus Phaeton** sul forum di *Second Life* nell'ultimo commento sugli eventi dell'11 settembre virtuale. "Per quando è previsto un *Third Life* così che si possa scappare anche da questa seconda vita?".

THE GUEST

Tim Guest

Un tipo diverso di dolore

"Nel corso dei millenni l'essere umano ha sognato da solo. Ora, improvvisamente, siamo in grado di condividere e abitare i sogni altrui. Ma ogni volta che gli essere umani condividono qualcosa, si scatena la lotta, e i mondi virtuali non fanno eccezione"

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph

PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

La notte degli Oscar

Via, siamo ad un nuovo giro di boa. Dietro le spalle ci siamo lasciati il solito Natale psichedelico, fatto di parenti che urlano in coro "Cin cin!", con lo stridio simultaneo sprigionato dall'incontro di una tavolata di bicchieri di cristallo, quello stridio che ogni anno fa sanguinare le orecchie al tuo cane sordo. Fatto di cuginetti che nemmeno ti ricordavi di avere, che nel bel mezzo del pranzo ripetono instancabilmente "mi fai giocare con la plistesson? Mi fai giocare con la plistesson? Mi fai giocare con la plistesson?". La metafora mentale di un gattino appeso con le unghie ai testicoli, vorresti sbloccare quella frase che gli si è inchiodata nel cervello usando con vigoria le nocche della tua mano destra... peccato che gli zii siano lì pure loro e per una volta in 365 giorni è giusto dimostrare di essere un animale sociale. Un altro Natale dicevo, con qualcuno che ti ha fatto notare "Ma Andrea, passi il pomeriggio di questo giorno così speciale a giocare ai giochini?", e il bello è che è stato proprio lui a regalartelo, il 'giochino'... Un Natale di baci, abbracci e auguri per il nuovo anno, speriamo che cambi la moda e un giorno ci si dica "In bocca al lupo!" perché finora 'sti auguri hanno sempre portato una sfiga ladra...

Un Natale con la solita assegnazione di 'Oscar' virtuali ai migliori videogame dell'anno da parte delle riviste del settore. Be', sapete una cosa? Anch'io ho i miei Oscar da consegnare:

Oscar 'Kaiser Sauze':
Gran Turismo 4
Davvero c'è ancora qualcuno che crede nell'esistenza di questo titolo? Ma va, *GT4* non esiste, è l'utopia paventata da qualsiasi amante dei giochi di guida, roba del tipo "Sì, l'ultimo *TOCA* non è male, ma *Gran Turismo 4*, quando uscirà, sarà mille volte superiore"... Datevi una svegliata, *Gran Turismo 4* non uscirà mai! E voi continuerete ad aspettarlo... Un giorno, nel 2054, quando Ken Kutaragi III lancerà PlayStation Evolution con un gioco di guida fotorealistico che gira direttamente nella corteccia celebrale, si alzerà nel pubblico un vecchietto decrepito intimando: "Aspettate di vedere *Gran Turismo 4*, sarà mille volte superiore!", e morirà senza vederlo. La recensione pubblicata su questo numero è pura invenzione, ovviamente.

Oscar 'Miglior sosia di personaggio famoso'
Hitman: Contracts
Premi il tasto 'start' e ti ritrovi a controllare con tuo estremo stupore la versione digitale di Adriano Galliani... È più magro, d'accordo, è anche più cattivo, ma quello è Galliani accidenti! E l'atmosfera del gioco crolla ancor prima di iniziare...

Oscar 'Scatto di frame rate più bastardo':
Pro Evolution Soccer 4
Nessun dubbio, ci troviamo di fronte ad un capolavoro, ma non vi è mai capitato di inanellare una serie di passaggi di prima con tiro al volo finale gol? Fila tutto liscio fino a quel momento, voi impattate la palla di collo pieno e voilà, il frame si inchioda per un attimo e riprende mostrandovi il pallone già insaccato in rete... alla faccia di Mark Lenders! Questo scatto maledetto avviene solamente sui gol, non a centrocampo, non su rimessa laterale, solo ed esclusivamente sui gol... Ci si sono impegnati i programmatori cavolo! Ah... dimenticavo, si parla della versione PlayStation2 ovviamente...

Oscar 'la paura è davvero lontana da qui':
Silent Hill 4: The Room
Ti ritrovi nell'oscurità assalito da un essere abominevole alto più di due metri. A quel punto, nella tensione più totale, reagisci colpendolo senza pietà; come risponde l'immondo essere? Accusa i colpi inferti emettendo un sonoro rutto! Dannazione, mettetemi davanti il creativo che ha avuto un'idea così brillante, così potrà valutare il mio, di rutto!

Oscar 'Prezzemolino':
Super Mario
Vincitore dello stesso premio per vent'anni consecutivi, il baffuto idraulico si ripresenta anche quest'anno con una lista interminabile di titoli a lui dedicati. In uno consegna dei giornali, nell'altro affronta Donkey Kong, in un altro ancora si mette addirittura a giocare a golf; fermatelo vi prego, ormai è dappertutto! Mario come Maurizio Costanzo, e si assomigliano pure...

Oscar 'Uri Geller':
Driver 3
Qui non si tratta di semplici pop-up, questa è vera e propria apparizione/sparizione di materia dai tratti inquietantemente paranormali! Non solo si materializzano dal nulla interi edifici, ma addirittura oggetti più piccoli che influiscono in maniera estremamente negativa sulla giocabilità: converrete con me che non è per nulla piacevole, durante un inseguimento, finire a sbattere contro un palo che fino a un paio di secondi prima non c'era. Ci manca solo che esca Teo Teocoli con il faccione bello sorridente e ti dica: "Sorridi, sei su Scherzi a Parte!".

Oscar 'Tira di più un pelo di f* che un carro di buoi':**
Final Fantasy X-2
Oltre la trovata commerciale di propinarci come protagoniste una combriccola di giovani donzelle dai vestiti succinti, qui si passa addirittura all'umiliazione maschile! Brother, capo della brigata che aiuta la protagonista Yuna, ha una cotta mostruosa per quest'ultima. Cotta che non verrà assolutamente ricambiata, anzi! Il giocatore, nei panni della sensuale evocatrice, ha il potere di rendere Brother un fantoccio nelle sue mani. Se da un lato la soddisfazione di provare finalmente cosa significa essere donna e comandare a bacchetta chi ci adora è alta, dall'altro, in quanto coscienti di essere stati almeno una volta nella vita dei 'Brother', la sensazione che si prova è di pura castrazione. Non per niente un vecchio poeta scrisse 'Servi della gleba a testa alta, verso il triangolino che ci esalta'...

"Un altro Natale con la solita assegnazione di 'Oscar' virtuali. Be', sapete una cosa? Anch'io ho i miei Oscar da consegnare"

Oscar 'hardware con le idee chiare':
PlayStation (1 e 2)
Quando uscì la PlayStation uno, gli ingegneri della Sony la dotarono di apposite entrate per eventuali espansioni che poi tolsero nelle versioni successive. Si giustificarono dicendo che andavano ridotti i costi e che tanto non servivano a un cavolo. Poi uscì la PlayStation2, che aveva anch'essa entrate a tergo (doveva supportare un hard disk). Nella nuova versione queste entrate sono state tolte. Adesso so che quando presenteranno PlayStation3 e mi elencheranno una lunga serie di periferiche esterne supportate, io mi farò una bella risata, tipo "buah-ah-ah-ah-ah-ah" e mi immaginerò la solita console che basta a se stessa.

Andrea Saletti scrive di tutto su www.melemarce.com. Le sue depravazioni non coincidono necessariamente con quelle di ***Videogiochi****.*

LA TUA GUIDA AL MONDO GAME BOY ADVANCE

100% GBA!

NINTENDO DS
Tutte le immagini dei giochi per la prossima console portatile Nintendo.

GAME BOY EDIZIONI SPECIALI
Tutte le migliori versioni alternative!

POKéMON VERSIONE SMERALDO
In anteprima l'episodio che completa l'opera su GBA!

RIVISTA+ POSTER DEI POKéMON+ SAGOME CON PIEDISTALLO A SOLI €6,00

future games

GAME BOY ADVANCE™

LA RIVISTA UFFICIALE

€6,00 • DICEMBRE 2004
GAME BOY - LA RIVISTA UFFICIALE N° 4

POKéMON™

Squirtle
Charmander
Bulbasaur

VERSIONE ROSSO FUOCO

VERSIONE VERDE FOGLIA

LA GUIDA COMPLETA
La soluzione per finire il gioco, con le mappe e i segreti di tutta la regione di Kanto in 60 PAGINE!

IN EDICOLA A DICEMBRE

TUTTO SUI MIGLIORI GIOCHI PER

LE RECENSIONI DI: Pokémon Versione Verde Foglia & Versione Rosso Fuoco, Super Mario Ball, Mario vs Donkey Kong, Mario Golf Advance, Dragon Ball Z Supersonic Warriors, Megaman Zero 3, FIFA 2005, Tony Hawk's Underground 2

POKéMON

The Pokémon Company

games

I più attesi da Videogiochi

Tekken 5 (PS2, Namco)
La lista di lottatori e modalità continua a crescere col passare dei giorni. Attenetevi il 22 febbraio è un'agonia per chi non ha modo di provare il coin op

Killer 7 (GC, Capcom)
Difficile capire se il progetto di Kobayashi-san vedrà mai la luce. Nel bene o nel male non esisterà mai un action game come quelli dei sette assassini Capcom

Wipeout Pure (PS2, SCEE)
Dopo Namco, anche SCEE ritorna alle origini grazie a PSP e lo fa con una modalità multiplayer che dovrebbe garantire sfide epocali alla velocità della luce

Katamari Damacy 2 (PS2, Namco)
L'Europa non ha ancora visto una versione PAL del gioco più divertente del 2004 (quasi), ma Namco non perde tempo e mette in cantiere l'inevitabile sequel

Ma di chi è questo gioco?

Grandi nomi per piccoli sviluppatori

"Saremo sempre associati a *System Shock 2*, c'è poco da fare". Ken Levine di Irrational Games conosce i videogiocatori e la pigrizia mentale che porta a determinate associazioni, più difficile da scalfire del ghiaccio mattutino sul parabrezza in queste fredde giornate invernali. Ma Levine, reduce dall'esperienza *Tribes: Vengeance*, è ben consapevole anche dall'ostilità riservata dagli appassionati ai sequel che non presentino abbastanza elementi in comune coi giochi a cui si ispirano. La situazione diventa ancora più complessa quando non è (solo) la meccanica a cambiare, ma addirittura il team responsabile del progetto. Prima ancora che il gioco sia finito (e spesso, nell'era dei forum specializzati e dei comunicati stampa digitali, prima che sia addirittura cominciato lo sviluppo), prende vita da una parte il malcontento dei fan dello sviluppatore per aver accettato di mettere le mani su un franchise non all'altezza, e dall'altra il malcontento dei fan del franchise, convinti che un nuovo sviluppatore non saprà mai rendere giustizia alla serie che hanno sempre amato.

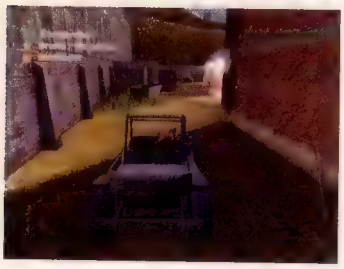
E quando il gioco approda sulla scaffali, sorge un nuovo problema: sebbene chiudere il contratto per la realizzazione di un titolo di una serie popolare sia senza dubbio un risultato notevole per uno sviluppatore indipendente o neonato, non è mai il nome di detto sviluppatore a venir associato al gioco. Un esempio. Il lavoro svolto da Obsidian con *KOTOR II* è sicuramente meritevole e dimostra una caparbia opera di ricerca da parte degli sviluppatori americani, ma per la maggioranza dei giocatori Obsidian starà a BioWare come Irvin Keshner sta a George Lucas. Traduzione: in pochi faranno caso al logo di Obsidian all'inizio del gioco e in tanti rimarranno convinti che il sequel sia opera del team canadese.

In un'industria che dedica così tante risorse al marketing dei propri prodotti, sembra che la scelta di dare spazio al nome degli autori sia perdendo vieppiù importanza. Electronic Arts una volta era una delle etichette che dava maggiore spazio ai propri designer e ai team di sviluppo, ma al giorno d'oggi gli unici nomi che trovano posto sulle confezioni dei titoli EA sono quelli di brand noti al grande pubblico. E quegli sviluppatori il cui nome è un brand a sé stante possono oscurare in un batter d'occhio quello dei propri collaboratori: *StarCraft: Ghost* è conosciuto da tutti come un titolo Blizzard, da qualcuno come un titolo Swingin' Ape e praticamente da nessuno come un titolo Nihilistic. Certo, il tornaconto economico per una softco dalle risorse limitate nell'accettare un franchise conosciuto è evidente, ma come riuscirà a farsi un nome presso un pubblico poco disposto a prestare attenzione e senza l'adeguato supporto da parte dei publisher?

TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC) p026
Samurai Western (PS2) p028
Cold Fear (PS2, Xbox, PC) p029
The Punisher (PS2, Xbox, PC) p030
Hulk 2 (PS2, Xbox, PC) p031
Chibi Robo (GC) p032
Archer Maclean's Mercury (PSP) p040
Sega Rally Championship 2005 (PS2) p046
Dreamfall: The Longest Journey (PC) p052
Freedom Force vs The Third Reich (PS2) p058

TimeSplitters: Future Perfect

Scimmie, mummie, maniaci e mutanti. È tornato *TimeSplitters*. E con lui un nuovo editor di mappe, vera chicca di questo terzo episodio



Per infiltrarsi in territorio nemico col sempre ben vestito Harry Tipper sono consigliabili una mira da cecchino e un'invidiabile abilità stealth. In alternativa si può sempre fare ricorso a una più comoda jeep

È impossibile descrivere il Mapmaker del nuovo *TimeSplitters* senza provare contemporaneamente soddisfazione, gioia ed eccitazione. Gli utenti PC sono ormai abituati a massimizzare l'apprezzamento di determinati titoli mediante tool ed editor vari, ma su console, sebbene alcuni giochi abbiamo messo a disposizione dei semplici editor di mappe, non si è mai visto nulla in grado di rivaleggiare con l'ampia gamma di tool offerta da *Future Perfect*.

La terza iterazione dell'FPS di Free Radical sembra rappresentare in tutto e per tutto l'episodio definitivo della serie. Grazie ad una sapiente gestione della memoria da parte degli sviluppatori, gli utenti possono ora progettare livelli grandi il doppio di quelli di *TimeSplitters 2*, e una delle peculiarità dell'editor è quella di poter unire blocchi appartenenti a qualsiasi periodo temporale. Ma non è certo tutto. "In passato, il tipo di blocchi che si avevano a disposizione e il modo in cui potevano essere incastrati tendevano ad imporre il genere di mappa che si poteva ottenere", nota **David Doak**, direttore generale di Free Radical. "Le limitazioni degli 'incastri' obbligavano a uno stile preciso di progettazione. Adesso c'è un solo tipo di 'incastro'". Un incastro universale, qualcosa di molto simile al Lego, con tutta la semplicità e le possibilità che questo comporta. Le stanze più ampie, formate dall'unione di blocchi più piccoli, non sono più compromesse da fastidiose colonne. Ora possono essere architettonicamente semplici o complesse, a discrezione del giocatore. "Abbiamo chiesto agli utenti cosa volessero: hanno risposto semplicemente spazi aperti molto grandi", sogghigna Doak.

"È possibile costruire sui tre assi, sfruttando la profondità per creare postazioni da cecchino, e addirittura scegliere le condizioni atmosferiche"

È possibile creare livelli per il singleplayer, mappe assault multiplayer, arene per il deathmatch e stage per ogni tipo di sfida. È possibile piazzare mitragliatrici con rilevatori di prossimità e regolare persino l'arco dei loro movimenti. È possibile creare illuminazioni ambientali, corridoi con luci intermittenti o interruttori che permettono ai giocatori di far piombare determinate aree nell'oscurità. È possibile costruire sui tre assi, sfruttando la profondità per creare postazioni da cecchino (camper di tutto il mondo, unitevi), oppure zone a cielo aperto, e addirittura scegliere le condizioni atmosferiche (pioggia, neve, sole splendente...). È possibile utilizzare la logica di base del gioco per innescare eventi speciali o far apparire brevi messaggi di testo.

Ciò che lascia ancora più basiti è che il Mapmaker 3 andrà online: Free Radical spera infatti di creare una comunità tanto appassionata quanto quelle che ruotano intorno a *Counter-Strike*, *Quake* o *Thief*, ma composta da una nuova generazione di utenti console. *Future Perfect* includerà dieci mappe di diversa complessità per fornire agli utenti ispirazione e suggerimenti. "Le mappe per la modalità Assault probabilmente si evolveranno", aggiunge Doak. "Una classifica basata sulla popolarità delle mappe indicherà quali siano effettivamente valide, e il giocatore potrà scaricarle nel Mapmaker e cincischiarvi, modificarle, migliorarle".

Sebbene in Free Radical vadano fieri delle campagne singleplayer dei precedenti *TimeSplitters*, sono anche consapevoli che mancassero di direzione e focus. *Future Perfect* ribadisce la premessa narrativa basata sui viaggi nel tempo, ma promette di svilupparla in maniera meno disgiunta: scripting e salti nel passato alla *Second Sight* dovrebbero tornare utili, mentre diversi paradossi temporali alla 'Ritorno Al Futuro' aiuteranno a rendere la trama più briosa e imprevedibile. Cortez, già protagonista dei prequel, incontrerà spesso se stesso nel corso del gioco, innescando situazioni comiche e puzzle temporali assenti nelle precedenti edizioni.

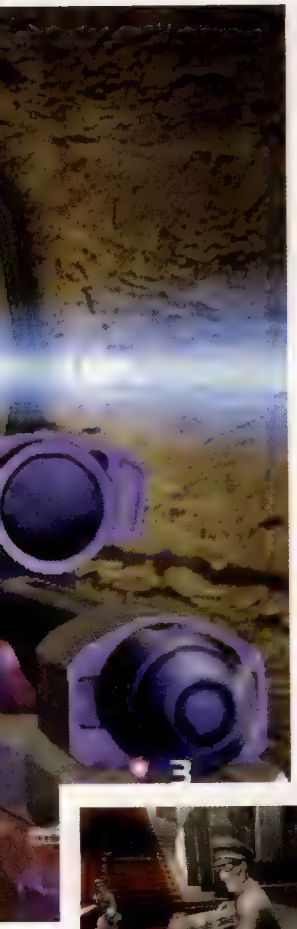
I livelli comprendono un castello su un'isola sotto bombardamento nel 1924, una base russa degli anni '50, l'antico Egitto, il futuro prossimo e il futuro remoto, intono al 2401. L'influenza di *Halo* è più che evidente: il lancio di granate è ora deputato ai tasti dorsali ed è possibile salire a bordo di veicoli sia come autista che come mitragliere. Da quanto visto finora, sembra che *Future Perfect* sia più lineare di *Halo*, ma la sua azione blastatoria non è per questo meno divertente.

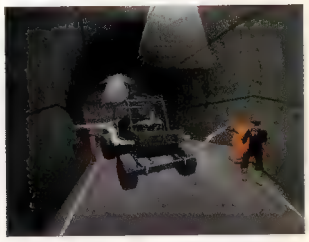
Il che porta a discorrere delle scimmie. Già, le scimmie. Le modalità Challenge e

Chiacchiere in libertà

La modalità singleplayer è disseminata di momenti umoristici, la maggior parte dei quali richiede di prestare attenzione ai discorsi dei nemici prima che inizino a volare i proiettili. Praticamente tutti gli NPC sono dotati di un'invidiabile parlantina e affrontano argomenti che vanno dai più imbarazzanti dilemmi sessuali a problemi di stipsi. Questi frangenti non hanno però uno scopo unicamente comico, ma servono a dare quel barlume di credibilità e quel senso di profondità assenti negli story mode dei precedenti episodi.

Formato: **PS2, Xbox, GC**
Produttore: **EA**
Sviluppatore: **Free Radical Design**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Primavera**

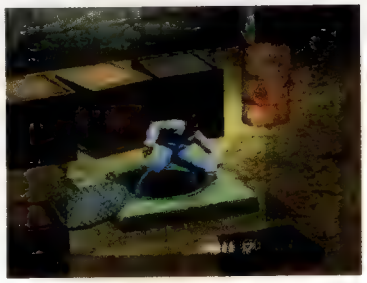




Arcade costituivano due degli elementi più riusciti di *TimeSplitters 2* e Free Radical non ha mancato di riproporle, dovutamente potenziate. Ancora una volta è possibile sparare, elettrificare e persino usare come bocce da curling i poveri primati in apposite modalità bonus. E c'è anche una gravity gun. Uno stage richiede di decapitare degli zombi scagliando delle casse attraverso la stanza: finite le casse e dovrete utilizzare le teste che rotolano sul pavimento. È possibile guidare gatti radiocomandati, lanciarsi in minigare su dune buggy e persino sparare con due minigun in un gioco in split-screen utilizzando entrambi gli stick analogici (ma il producer **Martin Keywood** sottolinea preoccupato che questa modalità può "far diventare ciechi").

La natura 'adulta' di alcuni di questi contenuti ha comportato una classificazione 18+ del gioco, una decisione che preoccupa non poco Free Radical. Ma dal momento che *Time Splitter: Future Perfect* sarà vietato ai minori, il team non ne ha ammorbidito alcuno spigolo solo per raggiungere un pubblico il più ampio possibile. Potrebbe essere il primo *TimeSplitters* della serie in cui vedere scorrere del sangue.

Il supporto di EA ha infuso ottimismo in Free Radical, e con un progetto così ampio, versatile ed effervescente è difficile non prevedere un immediato successo commerciale. Dopo il passo falso di *Second Sight*, il futuro del team inglese non sarà perfetto, ma di certo appare molto più roseo.



Come sempre, l'arsenale è contraddistinto da un completo assortimento di armi passate, presenti e future, ma stavolta l'effetto dei colpi sembra avere conseguenze ancora più devastanti che nei prequel

Samurai Western

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Spike**
Sviluppatore: **Acquire**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **2005**

Ultima notizia dallo sciccosissimo mondo dei videogiochi: il medioevo nipponico è out, mentre il selvaggio west fa tendenza

Nel corso del gioco sarà possibile recuperare anche coppie di katana, ma l'impronta pesantemente arcade di *Samurai Western* potrebbe comportare scarse differenze nelle meccaniche di combattimento con una o due spade

Acquire è una piccola softco che negli ultimi anni è riuscita a farsi una buona reputazione grazie alla serie di ninja game *Tenchu*, per poi passare ad un'altra rappresentazione del Giappone feudale con *Way Of The Samurai*. I primi due episodi di quest'ultima serie hanno ottenuto un discreto successo in patria, ritagliandosi una nicchia di appassionati anche in America ed Europa in virtù di un gameplay caratterizzato da una libertà decisionale relativamente ampia. Ma per questo terzo titolo, Acquire e il suo storico publisher Spike provano ad adottare una nuova strategia di corteggiamento del pubblico occidentale. Come nell'ultimo *Sakura Taisen* di Sega, il 'western appeal' viene perseguito letteralmente: tanti saluti al Giappone del diciannovesimo secolo, e benvenuto al selvaggio west di Sergio Leone.

Insieme al periodo Edo, spariscono anche gli elementi esplorativi ed adventure, facendo di *Samurai Western* un'esperienza squisitamente action: in luogo di epici duelli, il gioco mette in

scena improbabili scontri fra samurai e pistoleri. Il protagonista (Kiryu Gojiro, giunto in America per cercare il fratello disperso) è orgoglioso di combattere armato esclusivamente di katana, ma deve vedersela con bande di nemici poco sportivi, armati di pistole, fucili e mitragliatori. Oltre alla possibilità di tuffarsi a destra e manca per evitare la pioggia di piombo, una serie di tecniche permette di compensare l'apparente svantaggio: il metodo Hajiki consente al samurai di deflettere i proiettili con la spada e, con un po' di pratica, anche di rispedirli al mittente. La tecnica Kawashi permette invece di spostarsi in tempo zero dalla traiettoria di un proiettile e, se messa in atto col giusto tempismo, di portarsi a brevissima distanza dal nemico ancor prima che questo possa riprendere la mira e sparare il colpo successivo.

Altre mosse, come affondi letali, vengono acquisite salendo di livello o trovando nuove spade, il che lascia intendere che non tutti gli elementi di evoluzione del personaggio e di ricerca delle armi apprezzati nei precedenti *WOTS* sono andati perduti. C'è invece da sperare che sia scomparso del tutto il mediocre sistema di inquadrature, dal momento che la sterzata verso l'azione di *Samurai Western* vede l'inclusione di elementi platform potenzialmente disastrosi, dai duelli sui tetti a sequenze su treni in corsa a base di salti da un vagone all'altro.

Nonostante il genuino entusiasmo dimostrato da sviluppatore e publisher (il doppiaggio è già stato registrato in quel di Los Angeles, si viene informati), c'è il rischio che le caratteristiche forse più adatte a carpire l'interesse del pubblico occidentale siano proprio quelle scartate. Tolte la ramificazione narrativa, le famiglie in guerra e la libertà di addivenire a diversi finali, ciò che resta di *Samurai Western* è il suo stile particolare al cospetto di un mercato tanto affollato quanto in fase di contrazione come quello dei giochi d'azione in terza persona.

Non è un caso che Spike e Acquire abbiano evitato di presentare il gioco come il 'vero' *Way Of The Samurai 3*, specificando che un titolo del genere avrebbe condiviso la medesima ambientazione nipponica dei suoi predecessori. Resta da vedere se i fan occidentali di questi ultimi siano effettivamente anche fan del genere western.

Cold Fear

Sistema: **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Darkworks**
Origine: **Francia**
Data d'uscita: **Marzo 2005**

Ubisoft bussa alla porta dei survival horror, presentandosi con un biglietto da visita firmato Darkworks

I survival horror sono troppo lenti. Tra zombie claudicanti, enigmi giocati su ritmi soporiferi, ore e ore passate a spostare oggetti nell'inventario come se fossero tasselli de 'Il gioco del quindici' e (ancora) angoscianti schermate di caricamento tra una stanza e l'altra, è facile ricordarsi un buon titolo del genere più per i tempi morti trascorsi ad attendere che succedesse qualcosa piuttosto che per i minuti di gioco effettivo.

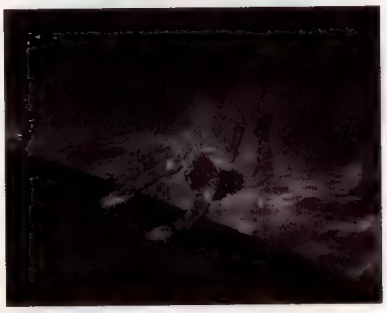
Queste sono le opinioni espresse in coro da Gunther Galipot (Creative Director di Ubisoft) e da Antoine Villette (anche lui Creative Director, ma a capo di Darkworks) nel corso di una breve intervista rilasciata durante il press tour parigino organizzato per presentare *Cold Fear*. Opinioni che, ovviamente, **Videogiochi** sente di poter sottoscrivere in toto, conscia della necessità di svecchiare l'intero genere.

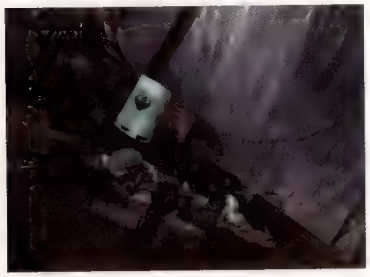
Per riuscire nell'impresa, Darkworks ha ritenuto opportuno basare il suo prossimo gioco su una manciata di elementi ben distinti, a tutti gli effetti decisamente antitetici rispetto a quelli caratterizzanti l'ultimo titolo sviluppato dal team capitanato da Villette, ovvero il quarto episodio della saga di *Alone In The Dark*. Questa volta, per esempio, il pretesto narrativo per gettare i giocatori in un nuovo incubo non è una forzata rilettura dei temi più classici tra quelli cari a Lovecraft, ma una sorta di spettacolarizzazione cinematografica di un (a prima vista) banale incidente nautico, ovvero la deriva di una baleniera russa in balia di una tempesta.

L'idea di intrappolare il giocatore in una situazione assolutamente estrema ha permesso al team di sviluppo sia di superarsi sotto il profilo tecnologico (il movimento di rollio della nave, causato dalla violenza dei flutti e dagli schiaffi delle onde, è infatti magistralmente dipinto su schermo), sia di cimentarsi in una personale rilettura del genere. A questo proposito concorre anche l'armata di abomini notturni sognati da Darkworks, caratterialmente diversa da quella che si è soliti affrontare in un episodio di *Resident Evil*. Le creature mutanti che paiono aver preso il controllo dell'imbarcazione si muovono rapide e schizofreniche, assaltando il giocatore con attacchi veementi, lontanissimi dalle goffe camminate dei non-morti di Mikami.

Il terribile movimento della nave in balia della tormenta, ostacola ulteriormente il giocatore, rendendo difficoltose anche le azioni più semplici, come attraversare un ponte o prendere la mira con una delle (poche) armi da fuoco a disposizione. Proprio a questo elemento si legano altri due spunti degni di interesse: il primo è il sistema di puntamento, assolutamente sovrapponibile a quello intravisto nel quarto capitolo di *Resident Evil*, mentre il secondo è la possibilità di ancorarsi alle balaustre che puntellano le varie zone della nave, così da poter prendere la mira con più precisione.

L'elemento più intrigante tra quelli emersi dopo una breve sessione di gioco è però legato alla nuova chimera del settore, ovvero il tanto sbandierato 'emerging gameplay', secondo Galipot vera e propria carta vincente del progetto *Cold Fear*. L'idea è quella di creare situazioni ludiche risolvibili in maniera decisamente personale, andando a titillare la fantasia e l'attitudine caratteriale del giocatore. Nella versione dimostrativa testata a Parigi, il tutto si limitava ad un breve passaggio attraverso una coltre di allarmi ad attivazione laser, affrontabile sia utilizzando la visuale in soggettiva per far fuoco sui sensori (con grande spreco di proiettili), sia zigzagando tra i fasci luminosi dalla prospettiva esterna, prestando attenzione anche al minimo movimento prodotto dalle oscillazioni della nave. In pratica sembrava di giocare a *Super Monkey Ball* inseguiti da una banda di incubi notturni. Il che, per i fan dei survival horror, potrebbe veramente essere una esperienza ben più che spaventosa.





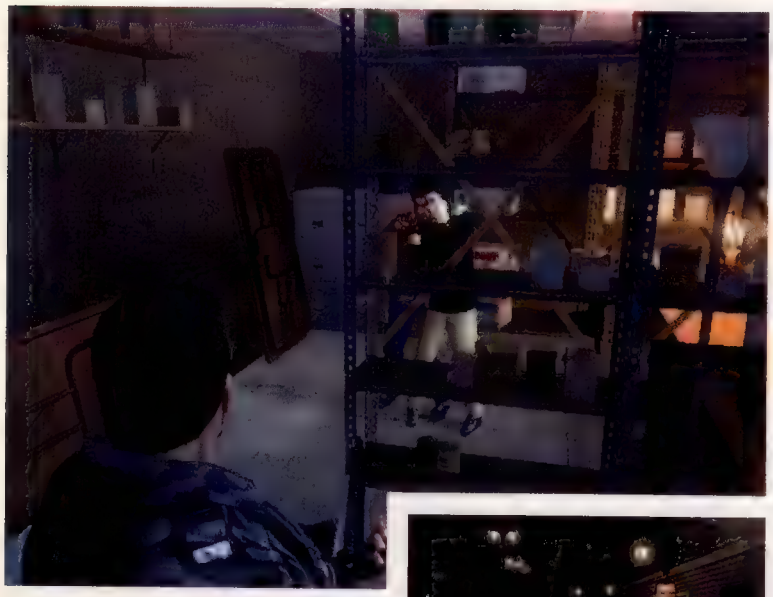
La caratterizzazione del personaggio principale di *Cold Fear* è decisamente blanda, così come sembra poco ispirata la realizzazione grafica degli orrori mutanti a bordo della nave

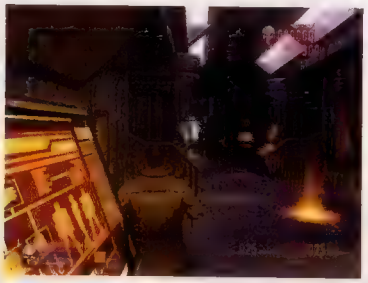
Sotto il profilo tecnologico *Cold Fear* si presenta in maniera decisamente impressionante, soprattutto nella versione per PlayStation2. Il motore grafico è stato sviluppato tenendo bene a mente le specifiche del sistema Sony, risultando in una messa in scena credibile e sinceramente terrorizzante

The Punisher

Sistema: **PlayStation2, Xbox, PC**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **Volition**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Febbraio**

Volition batte tutti i record e realizza il videogioco più violento e sanguinario di sempre





Quella in foto è lo strumento di tortura più pubblicizzato da Volition: la macchina trituratrice. Afferrare i nemici con un'icona di teschio sulla testa e portarli nei pressi di identiche icone presenti nella zona permette di condurre interrogatori speciali dai risultati decisamente cruenti

La prima volta che si infila il piede di un criminale urlante e supplicante nella macchina trituratrice e si osserva lo schizzo di resti umani che ne fuoriesce si rimane un tantino paralizzati. La seconda volta, lo stile fumettoso e i controlli analogici strappano un sorriso mentre si abbandona il malcapitato al suo destino. La terza si comincia a prestare più attenzione a quanto si può ricavare dalla propria vittima con uso giudizioso dello stick analogico. E la quarta si è ormai completamente insensibili al dolore e alla sofferenza digitali.

Nonostante le sue scene di carneficina, *The Punisher* è essenzialmente un titolo d'azione in terza persona molto semplice: il giocatore deve correre, sparare, correre ancora e infine torturare qualche malvivente, teoricamente per ottenere informazioni, ma in pratica solo per divertimento.

Il lock-on automatico permette di sbarazzarsi della maggior dei nemici dondolando in strafe laterali, mentre il puntamento manuale aiuta ad eliminare quelli meglio nascosti. È anche possibile difendersi dagli attacchi utilizzando un qualsiasi nemico come scudo umano. Il tutto funziona discretamente, anche se mirare può risultare talvolta difficile su console, con gli stick analogici troppo sensibili per eseguire fluidi e veloci headshot.

Ma sono sicuramente le torture a costituire la peculiarità di questo *The Punisher*: torturare un nemico permette sia di ottenere informazioni che di aumentare la propria energia, nel caso l'interrogatorio abbia successo. Le tecniche disponibili per costringere a parlare i malviventi omertosi sono numerose, dai pestaggi più classici all'uso dell'inquietante Gun Tension passando per lo sfruttamento di particolari metodi di persuasione circostanziali: fra i più originali meritano menzione l'immersione della testa in una friggitrice, la cremazione, l'avvicinamento di una torcia infuocata al volto e il pestaggio da parte di un rinoceronte. Grottesco ma, bisogna ammetterlo, anche divertente.

Gli interrogatori standard, a base di semplici pestaggi, possono essere condotti con qualsiasi nemico in qualsiasi istante. Tutte le torture prevedono che il giocatore tenga fisso per un certo lasso di tempo un indicatore su un'apposita apposta barra mediante stick analogico

Qualsiasi nemico può essere preso come ostaggio e utilizzato come scudo umano. In alcuni casi gli altri sospenderanno il fuoco, ma la maggior parte delle volte crivelleranno il compagno fino alla morte costringendo il giocatore ad abbandonarlo

L'atteggiamento di Volition di fronte alle critiche che il gioco non mancherà di sollevare è piuttosto semplice: gli sviluppatori dichiarano di non aver realizzato di proposito un gioco violento, ma un tie-in del Punitore, e che la violenza rispecchi quindi la natura della licenza (il gioco è ovviamente indirizzato a un pubblico di maggiorenni). Nonostante le giustificazioni di Volition, va però detto che *The Punisher* lascia davvero poco spazio al pietismo: il giocatore ha la possibilità di lasciar andare il nemico dopo averlo torturato, ma così facendo il malvivente si precipiterà verso l'arma più vicina e comincerà a sparare. D'altro canto è la licenza di un fumetto e i cattivi sono semplicemente... cattivi. Non c'è nessuna via di mezzo morale.

Come trasposizione da fumetto, *The Punisher* sembra decisamente riuscito. Aspettatevi cameo della Vedova Nera e di Iron Man, e alla luce di una sceneggiatura scritta dagli stessi autori del fumetto non v'è dubbio circa la volontà di Volition di realizzare un adattamento accurato.

Ciò nonostante, sebbene le torture risultino inizialmente divertenti, resta da vedere se le carneficine sempre più elaborate ideate da Volition siano sufficienti a garantire la necessaria longevità a un titolo dalla meccanica generale assolutamente banale.

Hulk 2 (titolo provvisorio)

Sistema: **PS2, Xbox, GC**
Produttore: **Vivendi**
Sviluppatore: **Radical Entertainment**
Origine: **Canada**
Data d'uscita: **NA**

Con oltre due milioni di copie vendute, il primo Hulk ha rappresentato un successo colossale. Riuscirà Radical a ripetere l'impresa senza un film a cui appoggiarsi?

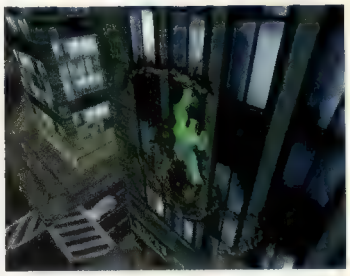
Il primo gioco di Hulk era per molti versi il tie-in perfetto, poiché rispecchiava la percezione che gli spettatori avevano della serie televisiva: anche se decisamente grossolano per gli standard moderni, Hulk faceva alla perfezione la propria parte, mentre Bruce Banner era un po' anonimo. È interessante notare come Radical Entertainment, in un eccesso di autocritica, esponga ora i medesimi rilievi riguardo al suo gioco: consapevoli di quanto la gente abbia preferito fare a pezzi ogni cosa piuttosto che infiltrarsi nel silenzio, gli sviluppatori canadesi hanno deciso di incentrare questo sequel esclusivamente sulla forza bruta esibita da Hulk nei suoi fumetti.

Il risultato è un titolo la cui somiglianza con *Spider-Man 2* parrebbe alquanto sospetta, se non fosse che lo sviluppo di *Hulk 2* (titolo ancora provvisorio) è iniziato ben prima di quello del secondo gioco dell'Uomo Ragno. Hulk ha ora un'enorme metropoli da esplorare, con i mastodontici grattacieli a fare da parco giochi. Il verde colosso può prendere a cartoni e (sì) distruggere gli edifici, oppure raggiungerne il tetto con un paio di balzi e, volendo, strapparne la sommità e utilizzarla a mo' di giavellotto.

In quest'ambiente di gioco apparentemente senza limiti, le missioni vedono Hulk affrontare nemici dalla potenza allucinante, armati fino ai denti nella speranza di eguagliare la forza fisica del verdone. Una spregiudicata opera demolitrice attiva però le difese della città, che invocherà polizia ed esercito per eliminare l'apparente minaccia. L'interessante soluzione adottata da Radical Entertainment permette al gioco di adattare dinamicamente la curva di difficoltà, ma anche di introdurre una serie di armi improbabili: se Hulk trova sulla propria strada una jeep armata di lanciarazzi, ad esempio, può sradicare le munizioni dal mezzo, infilarsele sotto il braccio sinistro e lanciarle come se fossero freccette con quello destro. Esilarante.

Radical è irreprensibilmente entusiasta nel sottolineare come il gioco sia incentrato sulla 'distruzione totale', ma si tratta di promesse già sentite e solo un'analisi più approfondita permetterà di comprendere come si tradurranno nella pratica (e nel lungo periodo). Particolarmente delicata è la struttura a missioni fondata sul free roaming: la strada tracciata da *Grand Theft Auto* in questo senso sembra molto semplice da percorrere, eppure nessuno è mai riuscito a ribadire il risultato ottenuto da Rockstar. I primi segnali sono comunque positivi: Hulk è veloce e potente, Banner è fortunatamente scomparso e gli sviluppatori paiono consapevoli degli errori commessi in passato. Dita incrociate.

Chi non ha mai conosciuto Hulk rimarrà probabilmente sorpreso dalla sua abilità come saltatore: il colosso può schizzare sul tetto dei grattacieli per poi ripiombare a terra con un boato fragoroso



Più Hulk si arrabbia, più forte diventa, anche se i fan del fumetto discutono da anni su quale sia il limite massimo raggiungibile dal supereroe. Quel che è certo è che sollevare e scagliare un carro armato non sembra un problema

Chibi Robo

Sistema. **GameCube**
Produttore. **Nintendo**
Sviluppatore: **Skip**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **NA**

È tempo di pulizie in casa Nintendo. No, nessun licenziamento in vista. Solo un robot-maggiordomo, la sua famiglia e tanto disordine

A volte le fiabe diventano realtà nell'industria dei videogiochi. Dopo aver fatto la propria apparizione sotto etichetta Bandai oltre un anno fa, per poi svanire rapidamente, *Chibi Robo* è stato ripescato da Nintendo stessa, che ha voluto accordare al suo creatore una nuova chance per dimostrare la bontà delle proprie idee. Lo sviluppo travagliato del progetto, la sua rinascita e il salvataggio da parte della casa di Kyoto sono quasi cosa normale considerando il suo direttore, Kenichi Nishi: il suo blog è un allucinante diario maniaco-depressivo che passa dalla disperazione per le pessime performance di vendita del 'communication RPG' *Giftpia* all'esaltazione per lo sviluppo su DS (manifestata ancor prima che Nintendo annunciasse ufficialmente la console, costringendo Nishi a tentare di rimediare con un delirante update in cui sosteneva di aver mentito su tutto).

Al di là dei progetti per DS, la nuova incarnazione di *Chibi Robo* vede pochi cambiamenti estetici nel suo protagonista (un robottino di dieci centimetri di acciaio inossidabile), ma presenta sostanziali novità nella meccanica di gioco. Mentre in origine l'ammasso di ferraglia doveva liberare i propri padroni da una coppia di ladri entrata in casa loro, la nuova versione propone uno scenario domestico più normale (per quanto possa essere normale un habitat dai colori così sgargianti come quello messo a punto da Kenichi). Se *Pikmin* era un'interpretazione del lavoro di giardiniere, *Chibi Robo* lo è di quello del maggiordomo: il robottino deve pulire, riparare, trovare gli oggetti scomparsi e badare alla sua famiglia e i loro animaletti domestici nel tentativo di diventare il migliore robot di casa. In questa fase dello sviluppo non è ancora chiaro come reagiranno le altre macchine al comportamento di Chibi, ma è lecito aspettarsi una sana competizione.

Come da copione, i padroni di casa seguono una routine quotidiana, con un ciclo giorno-notte che determina i loro spostamenti e le loro azioni, ma per il protagonista il vero problema legato al tempo è la durata della sua batteria. Sbrigare le faccende di casa consuma energia e le attività più faticose, come volare per spolverare le superfici più elevate o utilizzare ogni tipo di oggetto, richiedono un dispendio ancora maggiore. Il robot può collegare la propria spina a una presa di corrente per ricaricarsi oppure trasformarsi in una pila ambulante e trasferire energia a un altro elettrodomestico per poterlo utilizzare. Le aree iniziali sono disseminate di prese, pertanto trovarsi con il proprio robot a secco non dovrebbe essere così facile, almeno finché non si arriva agli stage più avanzati.

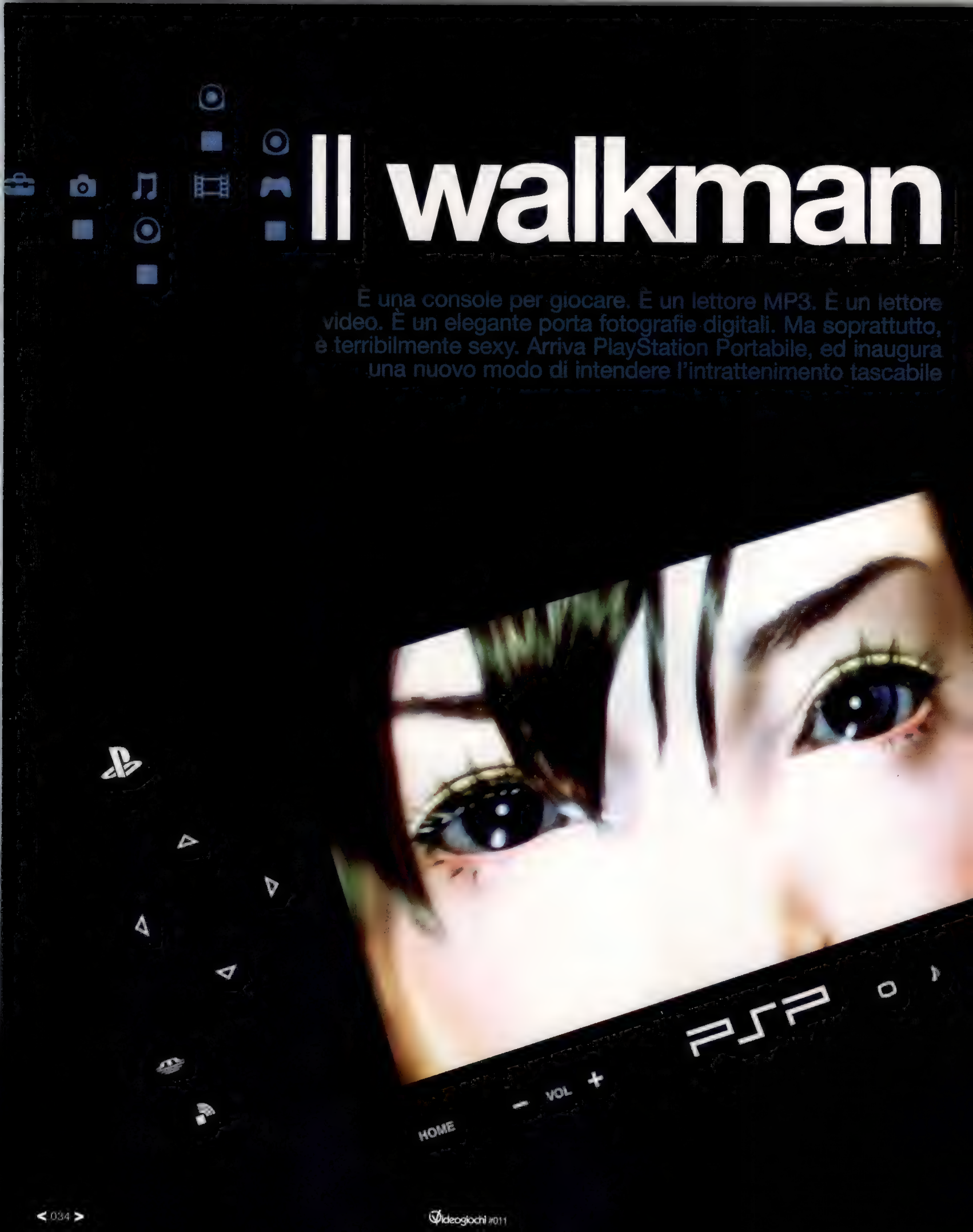
L'appoggio di Nintendo, assieme al suo probabile supporto a livello di design, sembrano aver fatto scoccare in *Chibi Robo* quella scintilla di cui persino il suo creatore lamentava la mancanza: nonostante la natura meccanica del suo protagonista, il gioco appare ora incredibilmente 'vivo', e le rifiniture che verranno apportate fino alla non ancora annunciata data d'uscita non potranno far altro che amplificare questa sensazione.

(a destra) Gli altri robot della casa vanno da una sorta di elicottero cubista a modelli dalle dimensioni ragguardevoli. Sembra esistere una sorta di scala gerarchica, con il protagonista in grado di avvalersi dell'aiuto degli automi 'inferiori' a lui

SEGA PRESENTS
OutRun 2
"... un gioco unico, grazie a un manuale-guida che sembra ricordi moltissimo il Classico anni '80, ancora divertente ed emozionante come la prima volta" Game Republic
"La cosa bella è che OutRun2 è proprio un potente richiamo alla memoria" Ufficiale Xbox
"Al momento la conversione è pressochè identica all'originale, con tutti gli elementi del coin-up presenti e la stessa, esaltante giocabilità." Videogiochi
MO 360 SP
3+
www.pegi.info
Ferrari
Official Licensed Product
XBOX LIVE
SEGA
LEADER

Il walkman

È una console per giocare. È un lettore MP3. È un lettore video. È un elegante porta fotografie digitali. Ma soprattutto, è terribilmente sexy. Arriva PlayStation Portabile, ed inaugura una nuovo modo di intendere l'intrattenimento tascabile



del nuovo millennio?

UMD
UNIVERSAL MEDIA DISC

PSP

Dalle speculazioni all'ufficializzazione nel maggio del 2002. Dalla divulgazione delle prime specifiche durante il PlayStation Meeting del 2003, alla presentazione del disegno concettuale nel novembre dello stesso anno. Dall'E3 2004, teatro del primo contatto fra il pubblico e l'hardware, al TGS 2004, vetrina dei titoli di lancio. Nel corso degli ultimi due anni, le tappe della genesi di PlayStation Portable (PSP) hanno scandito un processo di creazione non dissimile da quello di qualsiasi altro hardware, culminando il 12 dicembre scorso nel lancio giapponese dell'articolo finale. Ma PSP non è un hardware qualsiasi. Il suo ruolo nella strategia di Sony va ben oltre quello di semplice corredo al sistema madre.

A dieci anni di distanza dalla nascita di PlayStation, la storia sembra ripetersi. Almeno nel prologo. Sony torna a sfidare una Nintendo dominatrice, su un terreno inesplorato, e dopo la capitolazione di illustri contendenti come Atari (Lynx), Sega (Game Gear) e NEC (Turbo Express). Sebbene la popolarità del brand PlayStation assicuri visibilità, Sony non ha alcuna garanzia di successo nel mercato degli handheld oggi come non ne aveva in quello della console casalinghe ieri. La potenza, tanto finanziaria quanto tecnologica, non basta. Qui si tratta di ridefinire le regole del gioco per la seconda volta, d'imporre un nuovo modello economico, e di riuscirci al primo colpo.

A tale scopo PSP non è stata pensata come una PlayStation tascabile, ma come un articolato sistema d'intrattenimento multimediale le cui applicazioni videoludiche sono solo una delle possibilità offerte. PSP è di fatto la seconda incarnazione del concetto di convergenza promosso da Ken Kutaragi dopo il fallimentare esperimento portato avanti da Sony Corp. con PSX. E basta guardarla per rendersene conto.

Continua

Più di una Memory Card

Una volta collegata la console al PC attraverso un qualsiasi cavo USB A/mini-B, è sufficiente selezionare l'opzione 'USB Connection' affinché Windows la identifichi come 'periferica di archiviazione di massa USB' spianando la strada al trasferimento di foto, video e MP3 attraverso una semplice procedura di drag&drop. Ovviamente vale anche il procedimento inverso, il che fa dell'hard disc del proprio PC un potenziale giga-archivio per file di salvataggio e quant'altro venga prodotto dalla PSP (come i replay e le ghost car di *Ridge Racers*).

Se su PlayStation2 ogni file di salvataggio si distingue per una specifica rappresentazione grafica, su PlayStation Portable occupa un vero e proprio 'ambiente' personalizzato, fatto di icone animate e fondali a tema, e in alcuni casi addirittura corredato di sonoro: quello di *Shin Sangoku Musou* riproduce una parte del brano principale del gioco. Sorprendentemente, le dimensioni dei file sono irrisorie (nell'ordine delle decine di K per *Lumines* e di 500K circa per il summenzionato gioco di Koei), il che, unito alla superiore velocità di trasferimento dati della tecnologia Memory Stick Duo, significa caricamenti e salvataggi pressoché istantanei.

Occhi curiosi sorvolano la sua lucida superficie nera come una sonda spaziale puntata verso un misterioso corpo celeste, mentre dettagli cromati e trasparenze cristalline restituiscono l'idea di qualcosa di prezioso e sofisticato. Dita ancora inesperte fanno fatica a trovare una zona d'atterraggio sgombra da tasti, ingressi o levette, e allora finisci per raccoglierla delicatamente unendo le mani a vassoio, pollici piegati verso l'esterno per timore di premere accidentalmente il pulsante dell'autodistruzione. Più la osservi, rigirandola ad un palmo dal naso, ponendola controluce, deglutendo a fatica, e più ti chiedi se non provenga da un tempo futuro fatto di macchine volanti, insegne olografiche e robot che portano a scuola i bambini.

In effetti, non è neanche necessario accenderla per capire che PSP non è una console portatile tradizionale. Al di là dell'imponente schermo da 4,3 pollici, la parte frontale ospita una croce direzionale, un disco analogico, quattro tasti principali, due mini-altoparlanti, sette piccoli pulsanti (tra cui Start e Select) e una manciata di led. Il bordo superiore è occupato dai due dorsali L e R, un connettore centrale USB (2.0, mini-B), una porta a raggi infrarossi e un tasto per l'apertura del lettore UMD. Lungo il lato sinistro trovano posto l'ingresso per Memory Stick Duo (con sistema di rilascio a pressione e protetto da uno sportellino dal cardine in gomma) e lo switch per l'attivazione/disattivazione del WiFi. Su quello destro, invece, un unico interruttore a tre vie permette di accendere, spegnere e mettere a riposo la console, oppure di bloccarne i tasti per evitare accidentali interruzioni di processi in corso. Gli ingressi per le cuffie e l'alimentazione (100V - 240V, 50/60Hz) sono disposti alle estremità del bordo inferiore, mentre a tergo alloggiano il vano batteria e lo sportellino meccanico del lettore UMD.

Nonostante la loro abbondanza, tasti e interruttori sono distribuiti con criterio in modo da concedere asilo alle mani. Istintivamente, i pollici si adagiano su croce direzionale e pulsantiera dalla tradizionale iconografia Sony, gli indici fanno ad arco sui dorsali e i polsi si flettono leggermente verso l'interno per cementificare la presa. Ma questa è la posizione sbagliata. O meglio, è corretta fintanto che non è necessario operare sul disco analogico. Data la dislocazione bassa di quest'ultimo rispetto alla croce direzionale, il pollice è costretto a slogarsi per raggiungerlo. Ma esiste una soluzione meno dolorosa. Piuttosto che verso l'interno, è sufficiente piegare il polso sinistro verso l'esterno e reggere quel lato della console fra dita invece che nel palmo. Il questo modo il pollice guadagna spazio per operare sul disco con la giusta naturalezza e precisione. Data la leggera 'asimmetria' dell'assetto, è necessario osservare un breve periodo di adattamento, ma basta qualche partita a *Ridge Racers* per acquisire la confidenza necessaria a manovrare in piena sicurezza.

Quando tutti i 130.560 pixel dello schermo LCD si infiammano per la prima volta, l'elegante design che fino ad un istante prima era stato oggetto di rapita ammirazione si fa da parte, per diventare indistinta cornice del 16:9 più splendente che abbia mai alloggiato nel palmo di una mano. Realizzato da Sharp, non conosce rivali nel moderno settore degli schermi portatili. Alternabili agendo su un piccolo tasto frontale, tre differenti gradi di luminosità permettono di amministrare il consumo energetico in funzione delle varie modalità di impiego. Con lo schermo settato al massimo livello di luminosità si toccano le 4 ore di gioco continuato a *Ridge Racers*, mentre titoli meno affamati come *Lumines* possono intrattenere per oltre 5 ore. In qualsiasi momento è inoltre possibile spegnere lo schermo tenendo premuto il summenzionato tasto per pochi secondi, guadagnando così circa 10 ore di autonomia durante

I primi kit di sviluppo definitivi, riconoscibili dall'antenna sporgente sul retro a segnalare al presenza del WiFi, sono giunti nella sede di Sony Computer Entertainment Europe solo lo scorso dicembre. La circuiteria è tutta dentro il minitower, mentre la PlayStation Portable che vi è collegata è di fatto un mero sostegno per schermo e controlli

la riproduzione di brani musicali in MP3. La possibilità di mettere la console in letargo con la funzione Sleep (attivabile facendo scorrere verso l'alto il tasto di accensione) e di risvegliarla per riprendere la partita nel punto esatto in cui è stata interrotta, dimostra un'inaspettata saggezza da parte di Sony. Una saggezza che sfocia nella genialità allorquando la batteria dovesse esaurirsi nel bel mezzo di una sessione di gioco. Sebbene la console dia l'impressione di spirare fra le dita, di fatto entra automaticamente in modalità Sleep, sfruttando le ultime riserve d'energia per tenere il gioco in stand by, nell'attesa che l'utente la 'resusciti' collegandola alla più vicina presa di corrente.

Cinque secondi dopo l'accensione, onde sottili galleggiano sul mare di colore in background, mentre l'interfaccia grafica Cross Media Bar (XMB) distende in primo piano le sue icone. Da qui è possibile accedere ad una vasta gamma di funzioni multimediali raggruppate in settori dall'eloquente titolazione 'Photo', 'Music', 'Movie' e 'Game'. Senza entrare nel dettaglio (il manuale conta ben 125 pagine), ciascuna applicazione è corredata da un set di comandi specifico, accessibile richiamando con il tasto Triangolo un menu in sovrimpressione analogo a quello visto su PS2 in fase di riproduzione di DVD-Video. Ovviamente non mancano scorciatoie, con le funzioni più importanti distribuite sui tasti principali del sistema, dai dorsali per scorrere tra i brani musicali, al disco analogico per zoomare ed esplorare le foto, passando per la croce direzionale come strumento di forward e reverse a tre velocità dei filmati.

Sorprendentemente, la navigazione dell'XMB rivela caratteristiche mai ufficialmente annunciate da Sony. L'opzione 'Network Update' annusa la rete WiFi in cerca di eventuali aggiornamenti del sistema, significando intriganti potenzialità di espansione funzionale, mentre il 'Game Sharing' accorda la facoltà di distribuire i dati dei giochi che supporteranno questa caratteristica (per adesso nessuno) dall'unica console custode dell'UMD verso le altre, 'vuote', eventualmente invitate ad una sessione multiplayer. Ancora più interessante è la possibilità di lanciare programmi direttamente dalla Memory Stick, una caratteristica che spalanca le porte non solo al download di giochi dalla rete, ma anche ad una proficua interazione con PlayStation2 (e magari PlayStation3). Riprendendo l'idea proposta da Sega con la VMU di Dreamcast e sposata dalla stessa Sony con PocketStation, specifici mini-giochi potrebbero essere inclusi nei DVD per PS2 (o nei BR per PS3) e trasferiti all'occorrenza sul portatile via USB. Come un ipotetico *Ratchet & Clank 3* che preveda la possibilità di completare i suoi Vid Comic su PSP. Come un *Gran Turismo 4* che trasformi l'handheld in un garage portatile presso cui elaborare e testare le vetture impiegate nel gioco vero e proprio. O come un *MGS3* che faccia di Snake un tamagotchi da curare e accudire mentre si è in coda all'ufficio postale, per poi rigettarlo nella giungla appena rientrati in casa.

> "Più la osservi e più ti chiedi se non provenga da un tempo futuro fatto di macchine volanti, insegne olografiche e robot che portano a scuola i bambini"

Dulcis in fundo, è possibile creare sul proprio PC file video compatibili con lo standard supportato da PSP (MPEG4, H.264), trasferirli su Memory Stick (vuoi inserendo quest'ultimo in un apposito lettore o collegando la console direttamente al PC attraverso un cavo USB) e rivederseli su quel magnifico 16:9 da taschino. Parallelamente al lancio del sistema, SCEI ha pubblicato sul sito ufficiale il software necessario allo scopo (Image Converter 2.1, al costo di 1.000 Yen, pari a circa 7 euro), ma esistono anche alternative gratuite, come il 3GP Converter (www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/). Entrambe le applicazioni concedono diversi livelli di compressione, il minore dei quali vede circa 5 minuti di filmato colmare la meno capiente delle Memory Stick Duo (32MB). Per un intero film compresso ad una qualità appena decente è indispensabile possedere una Memory Stick da almeno 512MB (costo: dai 70

WiFi

Fra le caratteristiche più importanti di PSP figura senz'altro il WiFi (802.11b), protocollo di comunicazione senza fili che si declina in WiFi Ad Hoc (fino a 16 console possono comunicare liberamente fra loro) e WiFi Infrastructure (per navigare nella grande rete passando per un access point). Buona parte dei giochi attualmente disponibili (*Ridge Racers*, *Minna No Golf Portable* e *Lumines* su tutti) supporta la prima modalità, e dai test condotti non v'è nulla di negativo da segnalare al di là di un maggior dispendio energetico che riduce la durata media delle batterie di circa un'ora.

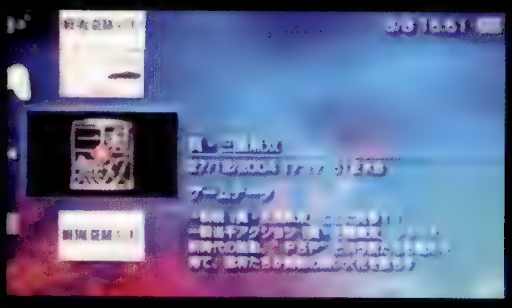
agli 80 Euro circa). Chi avesse vinto al SuperEnalotto può optare per una Memory Stick PRO Duo da 1GB (195 Euro circa) e buttarci dentro un film di buona qualità. Magari estratto direttamente da DVD. Per una guida dettagliata sulla procedura, **Videogiochi** consiglia il sito www.engadget.com/entry/1234000980024404/.

Malgrado le sue indiscutibili qualità, PSP non è un sistema perfetto. I pixel dello schermo LCD, ad esempio, denunciano una leggera latenza nel passaggio veloce da un colore molto scuro ad uno molto chiaro, generando un effetto definito in gergo come 'bleeding' (sanguinamento). Occhi allenati lo potranno notare in giochi come *Ridge Racers*, allorquando le ruote (scure) di una vettura che precede la propria si lasciano dietro una scia rossastra mentre si spostano rapidamente sull'asfalto (chiaro). Sebbene l'inconveniente sia tutt'altro che insopportabile (e non è improbabile che lo noti 1 persona su 1000), è evidente che lo sviluppo di videogiochi ad alto coefficiente di 'elementi scuri che saettano su sfondo chiaro' dovrà tenerlo in considerazione.

Analoga considerazione meritano anche i tempi di caricamento da UMD. Assuefatti all'istantaneità offerta dai sistemi Nintendo, osservare la scritta 'Loading' per 12 secondi prima di scendere su una delle piste di *Ridge Racers* può apparire inaccettabile. In realtà, non lo è affatto. Quando a quei 12 secondi fanno seguito 4 minuti circa di gioco ininterrotto, l'attesa patita viene facilmente 'ammortizzata'. Ciononostante, se si considerano i progressi compiuti su PS2 (dagli interminabili minuti del primo *WRC* agli 8 secondi di *WRC4*) non è azzardato ipotizzare che lo stesso miglioramento sia destinato ad interessare anche il software PSP.

> "Assuefatti all'istantaneità offerta dai sistemi Nintendo, osservare la scritta 'Loading' per 12 secondi prima di scendere in pista può apparire inaccettabile"

Al di là di questo, una leggera 'instabilità' dei sottili tasti dorsali, la natura esposta dello schermo LCD (comunque protetto da un



Al di là degli orpelli audiovisivi, ogni file di salvataggio fornisce informazioni dettagliate sul suo contenuto. Sebbene esista un solo slot, il trasferimento fra Memory Stick è comunque possibile senza dover passare dal PC. Avviata la procedura di copia, il sistema trasferisce il file desiderato nella RAM, quindi invita ad estrarre la Memory Stick d'origine e ad inserire quella di destinazione.

Wipeout Pure

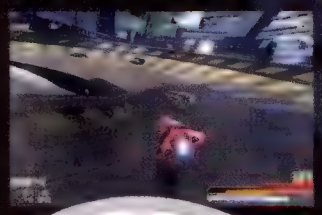
Previsto in concomitanza con il lancio europeo di PSP, *Wipeout Pure* è l'equivalente di un salto carpiato all'indietro per la serie. Con avvitamento. Non è un remake e non è una conversione di *Wipeout Fusion*, ma un ritorno alle origini, alla 'purezza' del primo Wipeout.

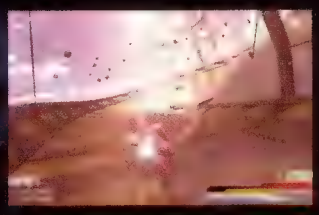
Al di là di quattro vecchi tracciati, ciascuno ripescato da altrettante edizioni della serie e rivisto per l'occasione, il resto di Wipeout Pure è inedito al 100%. O quasi. Delle otto scuderie previste, solo due sono delle new entry, ma ciò che più conta è che gli otto veicoli antigravitazionali che portano le loro livree nascono da un attento bilanciamento prestazionale, teso ad assicurare che nessuno di essi risulti ridondante e che ciascuno abbia i suoi pregi e le sue carenze. Abbandonata la tragica idea di agganciare i veicoli al tracciato, le gare lungo i vertiginosi circuiti di Pure sono un tripudio della scodata, del balzo improvviso, della derapata aerea controllata. La severità degli impatti contro le barriere laterali è stata attutita per fluidificare l'esperienza, e per lo stesso motivo sono svanite le pit lane: la riparazione del mezzo passa adesso per la conversione dell'arma raccolta in energia per gli scudi. Sparo il missile o lo consumo per rifocillare la barra? È questa una delle domande che il gioco invita a porsi mentre si sfreccia ad oltre 1000km/h.

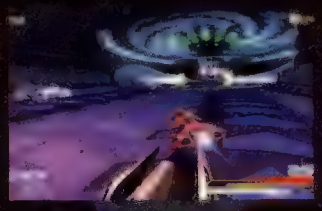
Ma c'è dell'altro. Nuove armi, ovviamente, e un'inedita manovra: una duplice pressione su uno dei dorsali produce un breve scarto laterale del veicolo nella rispettiva direzione, agevolando l'esecuzione dei sorpassi ad alta velocità. È inoltre prevista una speciale manovra 'aerea', ma gli sviluppatori, per ora, non aprono bocca a riguardo.

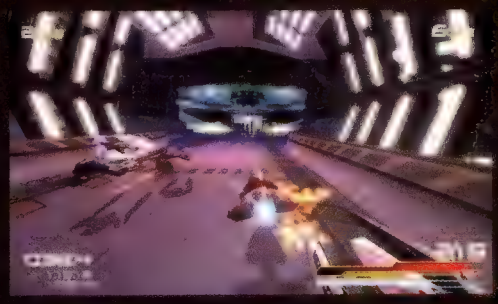
Al di là della modalità multiplayer a 8 giocatori via WiFi Ad Hoc, Pure sfrutta le caratteristiche di PSP per proporre una nuova soluzione distributiva dei suoi contenuti. Collegandosi al sito ufficiale che verrà inaugurato al lancio del gioco, l'utenza potrà scaricare nuovi tracciati, nuove vetture, nuove skin con cui personalizzare i menu e nuovi brani musicali, direttamente nella PSP. Non solo. Un mixer realizzato in Flash darà modo di riarrangiare i brani ufficiali direttamente sul sito e di scaricare quindi il risultato per impiegarlo nel gioco.

In lavorazione da oltre un anno, *Pure* ha ancora della strada da fare per raggiungere il frame rate ambito dagli sviluppatori (30fps contro i 20-25 attuali) e guadagnare una buona calibrazione del disco analogico (ancora distante dalla perfezione di *Ridge Racers*), ma le premesse per un rilancio della serie ci sono.









Sebbene vagamente sminuita da un frame rate ancora incerto, la sensazione di velocità è notevole come lo sono gli effetti pirotecnici prodotti dalle armi. Nessuna notizia in merito alle band musicali coinvolte, e gli sviluppatori escludono la possibilità di impiegare i propri MP3 (caratteristica invece prevista nella versione PSP di *F1 2005*)

rivestimento in plastica dura trasparente) e l'evidenza delle impronte digitali sulla lucida superficie del sistema sembrano essere gli unici difetti oggettivi di un prodotto nel complesso eccezionale, non solo in termini di potenza (e potenzialità), ma anche di eleganza e funzionalità. Con PlayStation Portable, Sony ha creato qualcosa di unico nel panorama dei gadget hi-tech, sofisticato tanto nell'aspetto quanto nei contenuti. A dispetto di quanto si possa pensare osservandola, PSP non antepone lo stile alla sostanza, ma offre sostanza con stile. E ad un prezzo terribilmente allettante.

Adottare una corretta impugnatura è fondamentale per operare sul disco analogico con una certa sicurezza. I primi timori di vedere la console sguisciare via dalle dita si assopiscono con l'abitudine. PlayStation Portable è pensata per essere impugnata in questo modo

Sistema: **PSP**
Produttore: **Ignition Entertainment**
Sviluppatore: **Awesome Studios**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita **Marzo**

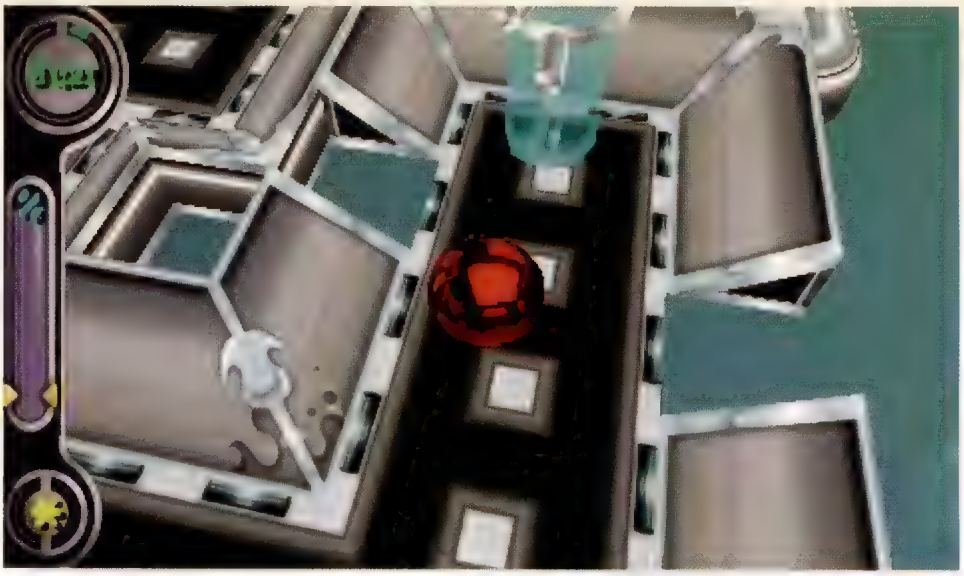
Metallo liquido

Un gioco originale? Su PSP? Pronto per il lancio europeo della console? Cose che succedono solo con Archer Maclean e i suoi Awesome Studios…

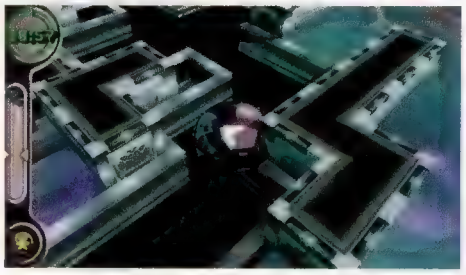
Quando si realizza un'intervista, l'etichetta impone delle regole: una di queste è non iniziare mai la conversazione tessendo le lodi di un gioco altrui. A volte però la tentazione è troppo forte, e il desiderio di parlare di sensori di movimento con l'autore di *Mercury* è talmente grande da indurre a tirare in ballo l'ultima trovata di Nintendo in materia: *Mawario: Made In Wario*.

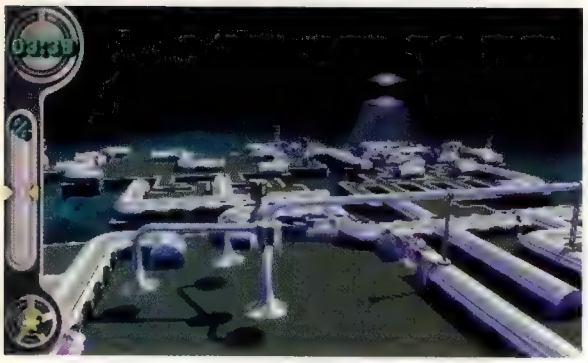
Archer Maclean, direttore creativo di Awesome Studios, non perde tempo. Un paio di minigiochi, qualche risatina e poi comincia il terzo grado: "Si usa qualche tasto? Quanti giochi ci sono? Rileva solo il movimento laterale? Perché? Il nostro gioco rileva tutti i movimenti. È la stessa tecnologia che hanno utilizzato in *Tilt'n'Tumble*? A proposito, ma dove l'ho messo?". Inizia così una frenetica ricerca fra le pile di carta sulla sua scrivania, finché non salta fuori la cartuccia di Kirby. Archer passa quindi ad osservare entrambi i giochi alla luce. L'intervista viene messa momentaneamente in attesa, mentre una nuova serie di possibilità ludiche viene digerita, decostruita e catalogata nella libreria mentale di Maclean, pronta per essere eventualmente ripescata in futuro.

È ovvio che qualsiasi appassionato di elettronica avrebbe la stessa reazione, ma Maclean ha un motivo in più per essere interessato a *Mawaru. Mercury* uscirà su PSP prima di arrivare sulle console casalinghe a 2005 inoltrato, ma l'intenzione è quella di fornire tutte le versioni di un adattatore per il rilevamento di movimento. Un progetto ambizioso, ma che si adatta alla perfezione alla natura strisciante e penetrante del protagonista di *Mercury*: 'protagonista' non è forse il termine più adatto, a dire il vero, ma è impossibile non rimanere colpiti dal fascino di questa goccia di metallo scintillante ('goccia' può andar bene come termine? Un attimo di silenzio esitante. "Il blob?", propone Maclean). L'obiettivo del gioco è di guidare il blob mentre scivola, si insinua e si divide lungo dei labirinti in 3D: a volte prima che il tempo finisca, altre volte risolvendo semplici puzzle, altre volte ancora cercando semplicemente di non perdere troppo liquido per strada. Parte del liquido metallico è colorata: unite un blob rosso a un blob blu e otterrete un blob viola. E anche se un blob viola potrà azionare un meccanismo viola, sarà inutile con un meccanismo rosso o uno blu. Ovviamente non mancano ostacoli 'classici' nella forma di lame rotanti, fulmini e insidiosi ponti a schiena di mulo.



Man mano che si avanza, i muri scompaiono e i leggeri pendii lasciano il posto a discese mozzafiato. Finire i primi livelli è semplice, ma farlo salvando il 100% del mercurio è tutta un'altra storia





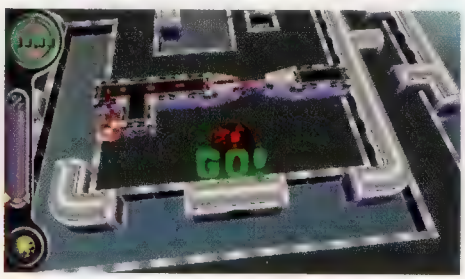
I livelli più avanzati sono grandi e intricati, ma una ripresa iniziale dall'alto e la capacità di zoomare manualmente assicurano la leggibilità della scena

Qualsiasi dottore vi dirà che l'esposizione prolungata al mercurio porta tremolio alle mani, sudorazione eccessiva e contrazione delle palpebre. Bene, è probabile che il gioco di Maclean possa causare gli stessi effetti dell'elemento chimico di cui porta il nome. È il classico gioco che diverte e fa infuriare allo stesso tempo, in cui il sistema di controllo dev'essere nanometricamente perfetto. Tutte le versioni potranno essere giocate mediante stick analogico, ma *Mercury* esprime al massimo il suo potenziale impiegando il sensore di movimento: Maclean e il suo team hanno sviluppato una tecnologia proprietaria che sperano di proporre come periferica PSP al lancio del gioco, mentre per le versioni casalinghe potrebbe essere integrata in un controller third party. Al momento il sensore si presenta come un apparecchio abbastanza goffo, attaccato con lo scotch a un kit di sviluppo PSP, a sua volta collegato a un PC mediante una cascata di cavi. Ma il suo funzionamento è tutt'altro che goffo: sensibile e preciso, il sensore trasforma un'esperienza già di per sé intuitiva in istintiva. Lo schermo brillante di PSP diventa una finestra su un mondo luminoso, qualcosa su cui affacciarsi piuttosto che limitarsi ad osservare, dove la profondità non è puramente percepita, ma sentita.

Difficile nascondere il proprio malcontento quando è ora di riconsegnare il dev kit e avviarsi al piano superiore dell'ufficio per proseguire l'intervista.

L'idea è di avere *Archer Maclean's Mercury* nei negozi in contemporanea al lancio europeo di PSP, ma la genesi del titolo ha radici molto antiche: "Vi ricordate quando eravate bambini e giocavate con le sorprese che si trovavano nei cereali?", chiede Maclean. "Quella roba rosa con dentro quattro palline? Anche adesso, è fantastico quando un bambino trova qualcosa di simile. Ecco, una delle cose che abbiamo fatto nel 2001 con *Jimmy White's Cueball World* è stata quella di inserire dei sottogiochi bizzarri e in uno di questi c'era una palla in un labirinto. Quattro punti di partenza, quattro palle e quattro traguardi. Le recensioni hanno parlato più di quello che del gioco principale. Quindi tre anni fa circa stavo pensando a come prendere quell'idea e trasformarla in qualcosa che fosse un pelo più hi-tech (perché una semplice palla in un labirinto non basta a fare un gioco 'principale'). E mi è venuto in mente il metallo liquido, come il mercurio".

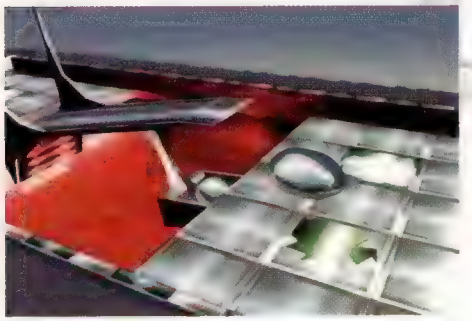
Ma un inventore come Maclean non può limitarsi semplicemente a *pensare* al mercurio. "Sono uscito e sono andato a comprarne una bottiglia, circa una pinta", confessa. "Non posso tenerla in ufficio per

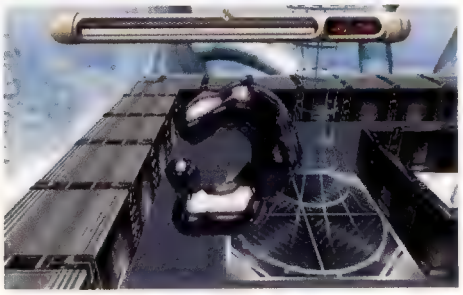


Per ammorbidire la curva d'apprendimento delle dinamiche di gioco, caratteristiche importanti come questo interruttore basato sul colore vengono introdotte gradualmente

Awesome Studios ha sede a Banbury. Tutto il team è attualmente al lavoro su *Mercury*, chi impegnato sugli ultimi ritocchi alla versione PSP, chi a preparare le conversioni successive. Gli uffici appartenevano ad una banca: al piano superiore trova posto il vecchio tavolo da snooker di Jimmy White, mentre il caveau sotterraneo custodisce alcuni coin-op dell'enorme collezione di Maclean

"Il problema col mercurio è che si divide in parti davvero infinitesimali, della grandezza di atomi, mentre noi dovevamo avere una grandezza minima, un sedicesimo del blob"

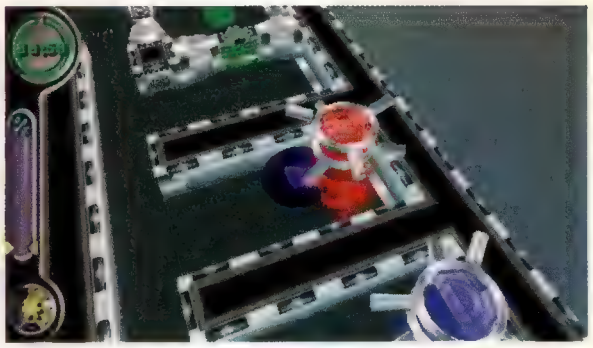




La complessità di *Mercury* deriva dai marchingegni disseminati per i livelli. Nella foto in alto, il ponte basculante va superato facendo cadere alcune gocce di mercurio nella vaschetta in modo che si abbassi. La fisica del meccanismo antigravitazionale (sotto), che incolla il blob al soffitto, ha bizzarri effetti collaterali che hanno sorpreso persino Maclean e soci

ragioni di salute e di sicurezza. Quando ero bambino, un paio di secoli fa, avevamo tonnellate di quella roba nel laboratorio della scuola e ci giocavamo tranquillamente. Mi ricordo che ne prendevo delle manciate e le facevo scorrere tra le dita, le tiravo ai miei amici e vedevo che effetto facevano spiaccicate sul muro. Oggi, ovviamente, ogni cosa è considerata velenosa, anche l'aria. Pertanto è assolutamente illegale comprare mercurio, il che significa che ho dovuto trovare un modo per aggirare il problema. Mi è bastato cercare su Google 'riparatori di vecchi barometri': ne ho trovato uno qui vicino, quindi è stata solo questione di andare là e convincerli che non ero completamente pazzo".

E questo è stato solo il primo problema. Il team ha subito capito che emulare fedelmente il comportamento del mercurio avrebbe minacciato il potenziale del gioco. "Il problema col mercurio è che si divide in parti davvero infinitesimali, della grandezza di atomi, mentre noi dovevamo avere una grandezza minima, un sedicesimo del blob", spiega Maclean. "E poi abbiamo dovuto fare delle ricerche su come realizzare la griglia poligonale per la skin del blob, come gestirla a risoluzioni differenti in base alla sua distanza dal punto di osservazione, come affiancare due blob e unirli gradualmente in un blob più grande a forma di fagiolo, e quindi quando dividerlo e come dividerlo. È stato tutto incredibilmente complicato.

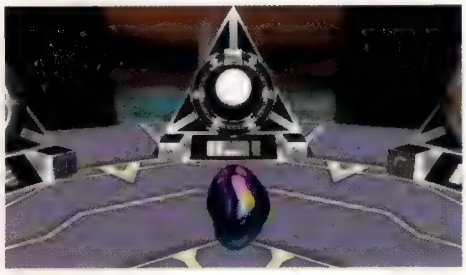


Se si miscelano accidentalmente i colori del blob è necessario trovare un modificatore di colore per riportarlo al suo stato cromatico originale

La complessità matematica cresce esponenzialmente in funzione di quanti blob si toccano: se ci sono in giro 16 blob, è un incubo. Ma a livello matematico, le console future avranno una potenza fenomenale, e questo significa che nelle versioni successive il gioco non si limiterà a gestire un solo blob: potremo avere vasche piene di quella roba. Non abbiamo ancora finalizzato nulla, ma le idee non ci mancano, mettiamola così".

Ma allora perché PSP? Il concept rappresenta forse qualcosa che Maclean ritiene particolarmente adatto ad un portatile? "Non proprio", risponde. "Ha preso vita come una tech demo per PC, ma sapevamo che non c'era mercato per i puzzle game su PC, quindi abbiamo iniziato a lavorare su una versione per console, ed è quella che abbiamo mostrato a Sony. Era il novembre del 2002, prima che si sapesse della PSP. Improvvisamente arriva questa macchina: una graziosa console portatile che può far funzionare il nostro grazioso giochino. Non siamo andati da Sony dicendo che volevamo farlo per PSP e Sony non è venuta da noi chiedendo che lo facessimo su PSP. Eravamo semplicemente nel posto giusto al momento giusto. È stato un matrimonio perfetto: amore a prima vista".

Quindi che ne pensa di PSP? C'è qualcosa che trova frustrante nella console Sony? Maclean ride: "Il fatto che non possa uscire e comprarne una oggi stesso: questo è frustrante. E ovviamente ci sono ancora un sacco di incognite, ma Sony ci aggiorna molto velocemente: riceviamo update ogni quattro giorni o giù di lì. Ah, e personalmente vorrei che avesse lo stick analogico un pelo più grande".

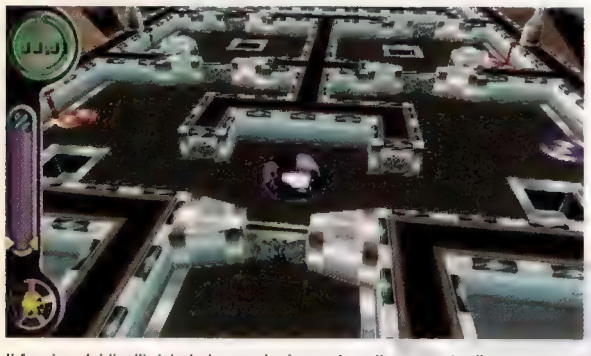


L'hub di selezione livelli usa simboli anziché messaggi testuali per rendere il gioco il più semplice possibile da localizzare

Un uomo, una leggenda

Archer Maclean è uno di quei nomi che ogni giocatore conosce senza sapere necessariamente il perché. Alcuni però sanno il perché, e ricordano con estrema nostalgia il suo primissimo gioco, *Dropzone* (1984), uscito su piattaforme Atari e Commodore, oltre che in sala giochi. Per altri, il nome di Archer sarà sempre sinonimo di *IK+* (1988), probabilmente il miglior picchiaduro mai prodotto in Occidente. Da allora quel nome, insieme a quello di Jimmy White, è comparso su una serie infinita di simulazioni di biliardo e snooker, inaugurata con *Jimmy White's Snooker* nel 1991. Di recente, Maclean ha lanciato *Pool Paradise*, titolo distribuito in Italia da Sony che permette di ammazzare il tempo fra biliardo classico, bizzarri tavoli a forma di stella e la più accurata simulazione di freccette mai realizzata. Inevitabile il seguito, *Pool Paradise International*, in uscita nei prossimi mesi con tanto di supporto Xbox Live.

Nel 2002 Awesome Studios è entrata a far parte di Ignition Entertainment, società ora capitanata da Maclean stesso assieme ai fondatori Vijay Chadha e Greg Bavertsock. Lo sviluppatore/publisher, ormai una rarità in ambito europeo, ha recentemente siglato un accordo per la distribuzione dei titoli SNK nel Vecchio Continente, esaudendo così i desideri dei fan di *Metal Slug* e *King Of Fighters*, precedentemente costretti a ricorrere all'importazione.



Il fascino dei livelli risiede in ugual misura sia nella scoperta di come superarli che nel portare effettivamente a termine l'operazione

PSP ha vissuto un periodo bizzarro in Giappone, perdendo momentaneamente la luce dei riflettori in favore del DS, solo per riguadagnarla con l'annuncio del prezzo di vendita estremamente aggressivo.

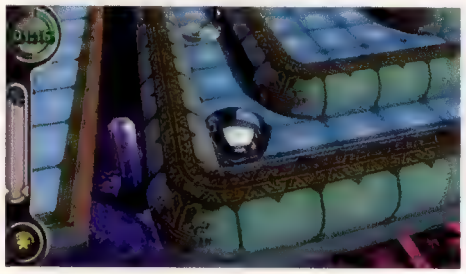
"Potrebbe sembrare un gioco semplice, ma quando si prendono in considerazione le formule matematiche alla base della fisica, diventa un'impresa dal punto di vista tecnico"

Ne è rimasto colpito? "Sono sorpreso ed entusiasta. [Il prezzo] può solo aumentare la domanda di PSP. Penso che Sony abbia ben gestito il problema legato al breve intervallo di tempo trascorso fra i primi annunci e la consegna della macchina finita. È quasi come se i principali problemi di sviluppo vengano risolti prima che si muova la macchina PR. E hanno dovuto affrontare diversi problemi legati alla nuova tecnologia".

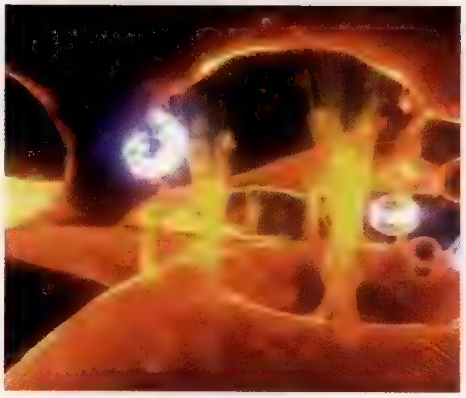
Il vero potenziale della macchina è ancora oggetto di speculazioni. Quanto spinge PSP un titolo come *Mercury*? "Credo parecchio. Potrebbe sembrare un gioco semplice (uno pensa: 'Be', è solo un labirinto con del liquido dentro'), ma quando si prendono in considerazione le formule matematiche alla base della fisica del blob, come si divide e si unisce agli altri blob, e poi tutti i livelli 3D con le texture e gli effetti di luce e le ombre dinamiche, improvvisamente diventa un'impresa dal punto di vista tecnico. Eppure gira abbastanza velocemente, anzi, a manetta adesso, anche se non c'è da preoccuparsi troppo dei frame al secondo sullo schermo di un portatile".

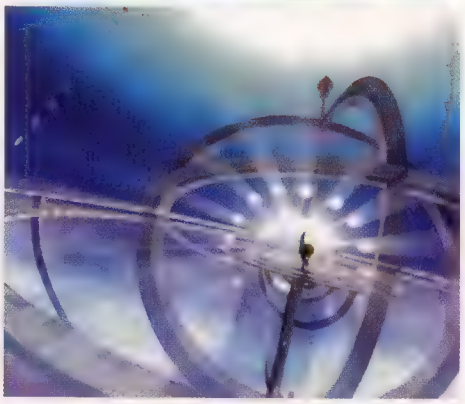
I livelli tridimensionali comportano inoltre la sfida più grande per il team: l'inquadratura. Intricati livelli multistrato non si prestano a visuali prefissate, e programmare un'inquadratura automatica per un gioco in cui il protagonista (sarà anche un ammasso informe di metallo liquido, ma è quasi impossibile non immedesimarsi nel blob mentre scivola lungo gli angoli lasciando dietro di sé orfane gocce di mercurio) può dividersi in 16 parti e andare in 16 direzioni diverse è praticamente impossibile. Come può la regia sapere quale si vuole seguire? L'unica soluzione possibile è una via di mezzo: un sistema semi-automatico che possa essere gentilmente 'manomesso' dal giocatore. Il sensore di movimento dovrebbe lasciare liberi diversi tasti perché il sistema sia sufficientemente intuitivo, mentre su console casalinghe la questione potrebbe essere risolta con l'uso combinato dei due stick analogici.

Altrettanto cruciale nei pochi giorni di sviluppo rimanenti sarà il bilanciamento della difficoltà. Il gioco offrirà diverse strade per arrivare alla fine: al momento Maclean e soci hanno approntato 108 livelli (sebbene non tutti potrebbero arrivare alla versione finale), ma picchi di difficoltà mal ponderati potrebbero uccidere l'appeal di *Mercury*. Archer è ben consapevole del rischio: "Attualmente stiamo lavorando proprio su quello. I livelli che avete giocato fanno parte della fase di tutorial, ma probabilmente li sposterò nel secondo mondo, perché non sono abbastanza elementari". Da qui la conversazione si sposta sul male-

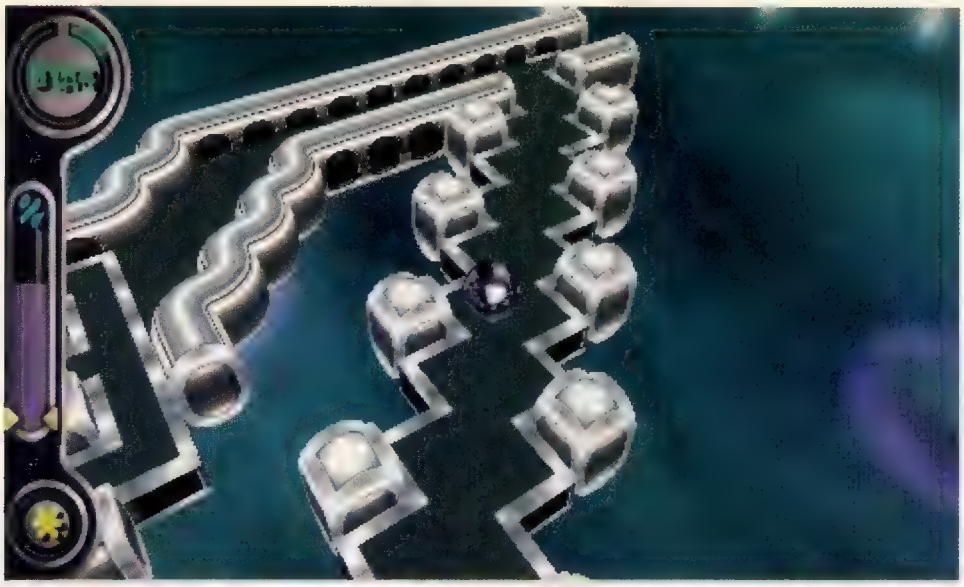


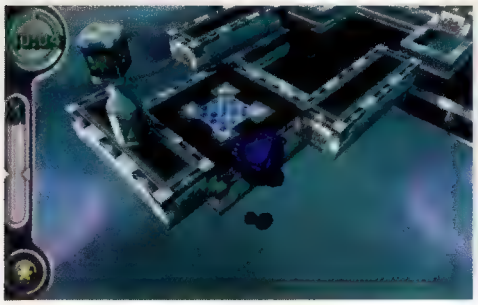
Gli indicatori a video sono ridotti al minimo: la barra sulla sinistra serve a capire quanto mercurio sia già andato perso

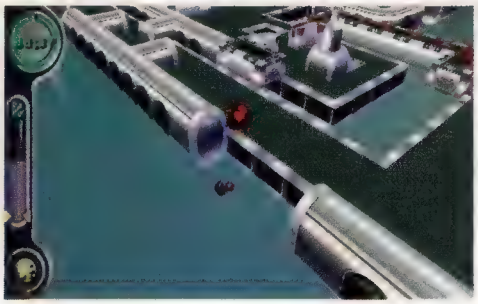




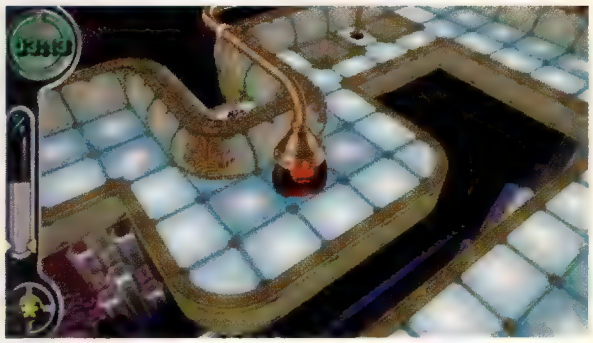
Ognuno dei sei mondi del gioco ha un tema peculiare, che dà vita a fondali spettacolari che contrastano nettamente con la natura geometrica dei labirinti. Ogni livello è preceduto da una cut-scene breve ma impressionante che sfrutta le generose dimensioni dello schermo di PSP







Uno degli aspetti più interessanti di *Mercury* è il modo in cui la fisica del blob influenza il gameplay. Le sezioni strette vanno attraversate velocemente per trasformare il blob in una colata stretta e lunga, così da non perdere gocce preziose



Questi tubi di trasporto 'alla *Marble Madness*' risucchiano il blob per risputarlo talvolta dove si vorrebbe, altre volte dove davvero non si vorrebbe

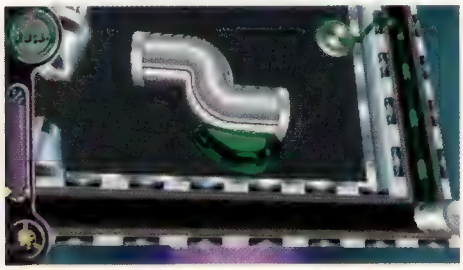
fico Level 7 (Expert) di *Super Monkey Ball*, toccando poi *Leisure Suit Larry* quando si discutono nuove tecniche per monitorare i progressi del giocatore. Inutile dire che il fatto che i suoi creatori si facciano distrarre così facilmente da discussioni sul game design depone decisamente a favore di *Mercury*.

Maclean ci mette poco a distrarsi anche quando si parla di originalità: "Per quanto ne sappiamo, non i sono molti giochi originali in uscita per il lancio di PSP. Credo che ci siano dai 15 ai 20 titoli di lancio che finiranno per essere *GT 3.5* e *Tekken 29*, e forse uno o due titoli originali. Penso che una delle ragioni per cui Sony ci tiene in forte considerazione sia la consapevolezza che il suo nuovo hardware ha bisogno di un gioco che sia un passo avanti rispetto a tutto quello che c'è in giro al momento: qualcosa di semplice, qualcosa di graficamente spettacolare, qualcosa in cui sia ovvio quello che devi fare pur non essendo il seguito di alcunché".

Maclean ha anche una risposta al perché ci siano così pochi titoli originali: è un problema di management. "Lo scorso anno all'E3 stavamo cercando un distributore per gli USA, quindi ho mostrato il gioco a... ok, non farò nomi, ma è una società che è fallita da poco. Dunque, ho incontrato il loro vice-presidente del marketing e gli ho chiesto di firmare un NDA prima di spiegargli più approfonditamente alcune cose sul funzionamento di *Mercury*. Lui ha semplicemente incrociato le braccia e ha detto: 'Non m'interessa chi sei. Faccio parte di questa industria da otto anni e qualsiasi game design tu abbia pensato ci ho già pensato io prima di te. Quindi non ha senso che mi si chieda di firmare un NDA'. Al che ho risposto: 'Be', mi dispiace davvero, ma allora non posso mostrarle il gioco perché si tratta davvero di un'idea originale'. E lui: 'Certo, certo, me lo sento ripetere dieci volte al giorno. Fidati, non hai nulla che io non abbia già visto prima'. Pertanto non gli ho potuto mostrare il gioco".

Viene da chiedersi come abbia fatto a resistere alla tentazione di tirargli un cartone. Maclean ride: "C'era altra gente nella stanza. Avrei potuto colpirlo se non ci fosse stato nessuno. Zero testimoni! Il resto delle persone presenti, provenienti dalla filiale europea, erano ok: avevano tutti firmato l'NDA, avevano visto il gioco e l'avevano adorato. Ma questo tizio non riusciva a capire che stavo per mostrargli qualcosa di veramente unico. E questo è un problema per l'industria. Nel corso degli anni ho avuto parecchi problemi quando i publisher mi hanno approcciato dicendo: 'Tu fai tutti quei giochi di biliardo e snooker: potresti farne uno per noi?'. Certo che possiamo, ma questo equivale ad essere chiusi in una prigione. Avrò fatto, non so, 14 titoli di biliardo e snooker e Dio solo sa quante conversioni, ma non ne faremo mai più". Fa una pausa, sorride e poi scuote la testa: "Le ultime parole famose!".

Trovarsi creativamente ingabbiati dev'essere particolarmente doloroso per qualcuno con l'inventiva di Maclean. "Avrò un milione di idee al giorno", scherza, per poi aggiungere: "Ma bisogna setacciare quella davvero buona". Ci saranno anche 999.999 scarti (un'idea accantonata durante quest'intervista è quella di un caricatore a pannelli solari per PSP), ma esistono sviluppatori che faticano a trovare una sola buona idea per progetto, figuriamoci sette alla settimana. *Archer Maclean's Mercury*, con la sua irresistibile premessa e il lavoro impeccabile di Awesome Studios, promette di essere quell'idea buona su un milione.



Il comportamento del mercurio è affascinante mentre si insinua fra gli ostacoli scorrendo e scivolando lungo il labirinto

IL RITORNO DEL RE

Sega Rally 2005 esce a ben sei anni di distanza dal predecessore, un lasso di tempo epocale per un racing game. Sarà valsa la pena aspettare tutto questo tempo?

Dopo un'assenza inspiegabilmente prolungata, la serie di *Sega Rally Championship* sta per rientrare in pista. Sorprendentemente, il ritorno del franchise non avverrà in sala giochi, bensì direttamente su PS2. **Videogiochi** incontra il producer **Jun Taniguchi** e il director **Kenji Sasaki** per parlare della nuova direzione intrapresa dalla serie.

***Sega Rally* ha sempre esordito in sala giochi. Cos'ha motivato la decisione di sviluppare questa versione su PlayStation2?**

JT: Le richieste dei giocatori sono state abbastanza importanti. Ovviamente abbiamo avuto anche molte richieste per una versione da sala ed è vero che ci piace metterci alla prova su piattaforme molto potenti. Coin-op, PC e Xbox sarebbero stati perfetti in questo senso, ma quello PS2 è il mercato più grande di tutti. Siamo arrivati al decimo compleanno della serie e finora abbiamo condiviso la nostra passione per le automobili con un pubblico davvero ampio: prima in sala giochi quando quel settore era al suo apice, poi su Saturn vendendo 1,2 milioni di copie in tutto il mondo e infine su Dreamcast con circa un milione di copie. Come sapete, però, il mercato dei coin-op è in declino e, tenendo presente il compleanno [della serie], volevamo realizzare un gioco che sia i fan che i neofiti potessero apprezzare. Il modo migliore per raggiungere così tanta gente era farlo su PS2.

KS: Le fondamenta della serie sono nel nostro amore per le automobili: il divertimento nel guidare una macchina è l'elemento chiave del gioco. Ovviamente la differenza tecnologica fra coin-op e console è piuttosto rilevante, ma la differenza principale è che non ci si può divertire con un coin-op nello stesso modo in cui ci si diverte con un gioco da casa. Con il coin-op bisogna massimizzare il divertimento in tre minuti, mentre su console ci si aspetta di giocare col titolo quanto e quando si vuole. Quindi, dato che la nostra motivazione è immutata, abbiamo dovuto rivedere le regole e il tempo di gioco per adattarli a questo nuovo mercato.

Quindi come sono cambiate le modalità di gioco principali?
KS: Un paio sono molti simili a quelle che c'erano in sala giochi. La modalità Quick Race è quella che chiamavamo di solito Championship, e poi c'è il Time Attack. Una terza modalità, Career, è proprio mirata al mercato casalingo, e segue un appassionato di automobili che decide di correre da professionista, prima nelle gare locali e poi in classi superiori fino ad arrivare al Sega Rally Championship, dove avrà un anno di gare a disposizione per primeggiare in quel campionato.

"L'utente avrà libertà di fare quello che desidera. Se vuole diventare il campione globale, mirerà al Sega Rally Championship. O gli può interessare semplicemente essere il campione locale"

So che questo stile di gioco è piuttosto comune ormai, ma di solito bisogna vincere una gara per poter accedere a quella successiva, e alla fine si arriva a una gara che è troppo difficile e non è possibile avanzare ulteriormente. Ed è a quel punto che la maggior parte dei giocatori si arrende. Con *Sega Rally 2005* vogliamo evitare questi problemi. Tutte le gare e le sessioni di allenamento sono programmate su un calendario e il giocatore è libero di parteciparvi o ignorarle a piacimento (anche se alcune hanno dei requisiti per accedervi, come l'aver raggiunto ottimi risultati nella gara precedente o possedere una determinata patente).

Ma sarà necessario vincere una serie di eventi per accedere al campionato finale.
KS: Il gioco fornirà all'utente la libertà di fare quello che desidera. Se vuole ambire a diventare il campione globale, mirerà al Sega Rally Championship e giocherà impegnandosi.

Kenji Sasaki (in alto), director di *SR2005*, ha realizzato il design del primo *Sega Rally* in collaborazione con Tetsuya Mizuguchi, quando entrambi lavoravano in AM3. Jun Taniguchi (sopra), producer di *SR2005*, è stato anche producer di *Sega Rally 2*

I successi nella modalità Carriera permettono di attirare l'attenzione degli sponsor e, in ultima analisi, di passare al professionismo guadagnando soldi semplicemente correndo

Altri potrebbero divertirsi con un solo tipo di gara, magari le Toge [corse illegali su strade di montagna]. A qualcuno potrebbe interessare semplicemente essere il campione locale. La modalità Carriera è divisa in classi come quelle che si possono trovare nel WRC, ma non abbiamo posto limiti sulla scelta della vettura da usare come accade in altri giochi. Naturalmente sarà d'obbligo guadagnarsi l'accesso a una classe superiore per poter comprare un'auto più potente, ma sarà possibile ottenere un'auto potente sin dal principio se te la puoi permettere, proprio come nella realtà. Per esempio, puoi comprare un'Impreza o una Lancer Evo come prima macchina: puoi andare dal tuo concessionario, acquistarle e partecipare a una gara rally locale. Nel gioco si potrà fare lo stesso.

Quante auto si avranno a disposizione?
KS: Non ce ne saranno tantissime, circa 20. Un problema è stato che non ci sono troppe macchine nel campionato WRC.

JT: Sapete, in Europa avete classi inferiori come la Junior WRC e la Super 1600. In questi campionati trovate auto competitive come l'Astra o la Golf, ma gli appassionati di rally si concentrano sulle classi superiori, con auto come l'Impreza o la 307. Quindi riempire il gioco con centinaia di auto non è per forza la soluzione ideale, e non sono convinto che gli utenti giocherebbero con tutte quelle macchine. Inoltre, avere centinaia di auto significa dover preparare un numero corrispondente di modelli fisici, quindi abbiamo preferito concentrarci su un numero di macchine più basso, ma che fossero tutte davvero godibili.

E per quanto riguarda le auto che hanno fatto la storia della serie, come la Celica, la Delta e la Stratos?

KS: Erano presenti nella demo [del Tokyo Game Show], ma non siamo ancora sicuri che le useremo nella versione finale. Vi avviso che non dovete aspettarvi auto vecchie, ma storiche, come la 205 o l'Alpine. Questa versione 2005 rappresenta per noi un modo per 'resettare' la serie e ripartire da zero su console.

Ci sarà una sezione di tuning o avete preferito concentrarvi sulla corsa vera e propria?
KS: Dato che vogliamo riportare il gioco sulla corsa pura, preferirei che i giocatori non debbano passare troppo tempo su quest'aspetto, quindi quest'opzione sarà volutamente non troppo approfondita nel gioco.

Fra le peculiarità di *SR2005*, spicca un generatore casuale di percorsi. È una cosa a parte rispetto ai percorsi già realizzati per le modalità di gioco principali?
KS: Sì, abbiamo sviluppato il generatore di percorsi per aiutare i giocatori ad apprezzare il nostro titolo. Ma il problema al momento sta nel capire se i percorsi così creati siano effettivamente divertenti o meno.

Ci sono un sacco di tracciati. Stiamo progettando qualcosa come 400 percorsi di vario tipo per la modalità Carriera (anche se questo non significa che ci saranno 400 ambientazioni diverse). Abbiamo anche preparato diverse condizioni atmosferiche e stiamo lavorando sui vari effetti per capire cosa possiamo aggiungere alle condizioni 'classiche'.

E per quanto riguarda gli altri piloti? Pensate di dotarli di personalità peculiari mediante routine di IA specifiche?
JT: La modalità Career avrà avversari con nomi e caratteristiche specifici. Quindi, a seconda del proprio stile di guida, il giocatore potrà trovarsi in lotta con un determinato avversario. E ognuno di loro ha una sorta di 'profilo psicologico' che ne determina lo stile di guida. In precedenza gli avversari erano classificati per tipo di macchina, ma ora abbiamo Mr X sulla Evo, Mr Y su un'altra Evo, Mr Z sull'Impreza, ecc..

KS: Troverete un avversario temuto per la sua velocità massima, un altro per la sua aggressività in pista e così via.

La versione presentata all'ultimo Tokyo Game Show era ancora piuttosto indietro, nonché priva di effetti e rifiniture, il che sembrerebbe giustificare l'aspetto non proprio esaltante di queste foto

I tracciati dei vecchi *Sega Rally* faranno la propria comparsa in *SR2005* e le ambientazioni verranno utilizzate anche per i percorsi generati casualmente

JT: Questa modalità è un punto di partenza per noi e vedo per il futuro qualcosa di molto più sviluppato, di più approfondito: magari una sorta di simulazione o una modalità di gestione della scuderia.

I giochi di rally dallo stile simulativo sono popolari in ambito console. Ciò influenzerà il vostro titolo o rimarrete fedeli all'impronta arcade che ha sempre caratterizzato *Sega Rally*?

KS: Vogliamo proporre innanzitutto un'esperienza di gioco e, per questo motivo, sarà decisamente arcade. Quindi sarà più vicina a un gioco come *Rallisport Challenge* su Xbox. So che [gli sviluppatori] lo hanno realizzato perché amavano il nostro *Sega Rally* e trovo la cosa davvero forte. E a noi piace giocare a *Rallisport* qualche volta in ufficio!

Penso che complessivamente i giochi stiano diventando troppo difficili e inaccessibili per molte persone. Credo ancora che sia possibile giocare per puro divertimento: molti dei giochi di guida su console sono realizzati con pretese di realismo, ma ritengo che il realismo abbia diverse facce, e una di queste sia il modo con cui ci si diverte col gioco.

Sembra simile all'approccio che avete sempre adottato con la serie.

KS: Quando abbiamo realizzato il primo *Sega Rally*, avevamo un sacco di concorrenza sul mercato: *Daytona*, *Ridge Racer*, ecc. Quando

"Molti dei giochi di guida sono realizzati con pretese di realismo, ma ritengo che il realismo abbia diverse facce, e una di queste sia il modo con cui ci si diverte col gioco"

Anche se non sono stati ancora divulgati dettagli in merito, il giocatore potrà custodire un certo numero di quattroruote nel proprio garage, per scegliere la preferita in base al tipo di gara e alle condizioni meteo

abbiamo deciso di fare *Sega Rally*, abbiamo scelto di cambiare il modo in cui i giocatori potevano divertirsi con un racing game. Volevamo innanzitutto che il giocatore si sentisse come alla guida di un'auto vera. Gli altri giochi erano caratterizzati da una sensazione di velocità molto elevata: in *Sega Rally* abbiamo diminuito questa velocità e ci siamo concentrati principalmente sul sistema di controllo. L'abbiamo amplificato in modo da renderlo molto semplice da capire. Perciò le macchine di *Sega Rally* derapavano in un modo diverso da come farebbe una vera auto del WRC. In quel periodo non abbiamo passato nemmeno un secondo a provare delle vere auto WRC, ma il risultato è stato che i giocatori l'hanno adorato e hanno trovato il nostro gioco molto 'realistico'.

Con *Sega Rally 2*, si è passati a un periodo in cui le simulazioni, come *Gran Turismo*, erano numerose. Quindi quella volta abbiamo provato delle auto da rally con piloti professionisti e ci siamo accorti di quanto il nostro gioco fosse diverso dalla realtà. Pertanto ho sentito la necessità di fornire ai giocatori l'opportunità di vivere una gara di rally dagli occhi del pilota, e quella è diventata la base per lo sviluppo di *Sega Rally 2*. Abbiamo analizzato le specifiche delle macchine per riprodurre parte dei modelli fisici, ma la nostra preoccupazione principale è stata di ricreare il modo con cui il pilota vede il paesaggio o la strada e il modo in cui funzionano i controlli dell'auto.

Avete parlato di ripartire da zero. Credete che la serie coin-op sia finita?
KS: Hmmm... Ciò che posso dire è che dovrete aspettarvi da parte nostra qualcosa di diverso in sala giochi. Voglio dire, sono passati sette anni dall'ultimo *Sega Rally* per le sale.

L'esperienza acquisita da Sega Rosso con *Special Stage*, versione per PS2 del coin-op *Initial-D*, è stata fondamentale per lo sviluppo del motore di *SR2005*

La versione PlayStation2 è momento l'unica prevista dal team di sviluppo. Ciononostante Sasaki non esclude la possibilità che *Sega Rally 2005* approdi su altre piattaforme in futuro

Quando avete cominciato a lavorare a *Sega Rally 2005*?
KS: Ho continuato a pensare a *Sega Rally* anche durante i sette anni in cui non ci ho lavorato. Abbiamo effettivamente iniziato a sviluppare questa versione lo scorso anno, ad aprile o giugno. Ma l'inizio dello sviluppo è stato abbastanza lento, con poche persone al lavoro. Naturalmente le librerie e il nostro programma per la progettazione dei circuiti erano in sviluppo già da parecchio tempo, e questo ci ha aiutato ad accelerare le cose. Al momento sono al lavoro sul gioco circa quindici persone. So bene che al giorno d'oggi troverete team molto più grossi impegnati su un solo progetto e, certo, mi piacerebbe che anche per noi valesse la stessa cosa, ma adesso come adesso credo che stiamo andando bene.

Come vi siete trovati a lavorare con l'hardware Sony, considerata la poca esperienza che avevate su PlayStation2?
KS: Credo che stiamo cominciando a vedere qualcosa d'interessante in come si sta evolvendo il gioco. I designer che ci lavorano provengono da un nostro vecchio studio, Sega Rosso. Ora, per questo gioco, considerato che le difficoltà di lavorare su PS2 non sono certo un segreto per la maggior parte dell'industria, ci siamo avvalsi dell'esperienza acquisita da altri in passato per realizzare il nostro engine. Girerà a 60fps e ci assicureremo che il frame rate rimanga costante per tutto il gioco.

Pensate di includere un'opzione online?
JT: No. Il gioco sarà incentrato sull'esperienza in singolo, senza opzioni per due giocatori.

KS: Un giocatore che vorrà finire il gioco velocemente impiegherà dalle 20 alle 30 ore. Questo genere di esperienza è al centro delle nostre attenzioni al momento.

La fine di un sogno

Funcom parte per un nuovo viaggio, dove la fantasia eterea incontra l'umanità terrena e l'avventura vecchia maniera si intreccia all'azione dell'era moderna

Titolo: **Dreamfall: The Longest Journey**
Formato: **PC, Xbox**
Produttore: **Funcom**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Norvegia**
Data d'uscita: **Autunno**

E questo", esclama con orgoglio il director di *Dreamfall*, **Ragnar Tørnquist**, "è l'appartamento del nostro ex-fidanzato". Risatine sommesse si diffondono immediatamente nella sala, e Tørnquist non ci mette molto ad accorgersi della gaffe appena commessa. "Be', non proprio il NOSTRO ex-fidanzato", precisa immediatamente. "Tendo a immedesimarmi troppo talvolta. Dicevo, questo è l'appartamento del vostro ex-fidanzato". Altre risate. "Ok. Questo è l'appartamento dell'ex-fidanzato di ZOË". Tørnquist alza un sopracciglio e le risate si assopiscono.

Lo scopo di questa premessa non è di ridicolizzare la presentazione tenuta dal team norvegese, perfetta sia nella forma che nel contenuto, bensì di sottolineare un elemento alla base del progetto che Funcom sta portando avanti: la questione dell'identità. *Dreamfall* è il seguito di *The Longest Journey* (PC, 1999), un'avventura classica ma piuttosto ambiziosa diventata famosa più che altro per l'introduzione di April Ryan, il personaggio femminile dal carattere più capriccioso mai visto in un videogioco.

Dreamfall, però, non è un semplice sequel, ma presenta sostanziali differenze rispetto al suo predecessore. *TLJ* era un'avventura punta-e-clicca convenzionale, criticata con veemenza per gli enigmi incomprensibili e per le conversazioni interminabili, ma acclamata per la sontuosa direzione artistica e per l'articolato cast di personaggi. *Dreamfall* è un action adventure in terza persona, concepito per essere fruito sia mediante il pad Xbox che il mouse del PC. E c'è da combattere. Questo significa che la progettazione di *Dreamfall* deve avvenire con estrema cautela. In fondo, perché i fan di *TLJ* dovrebbero voler giocare a qualcosa di così diverso? E, cosa ancora più importante, dato che il gioco è zeppo di enigmi, perché la gente che aveva criticato questo aspetto in *TLJ* dovrebbe dare una possibilità a *Dreamfall*?

Alla menzione dei puzzle di *TLJ*, il team assume un'espressione rammaricata. Seguono mugugni sommessi in cui l'unica frase comprensibile è "quella maledetta paperella" (riferimento a uno degli enigmi più impenetrabili di *TLJ*, dove il giocatore doveva recuperare una chiave caduta fra i binari elettrificati di una metropolitana gonfiando un salvagente rattoppato a forma di paperella dopo averlo legato con della corda ad un paio di tenaglie). "La parola 'enigma'", dice Tørnquist con attenzione, "non mi piace moltissimo. 'Enigma' per me implica qualcosa di... be', enigmatico. La nostra filosofia è molto semplice. [I puzzle] devono essere realistici e rilevanti. Non devono sembrare come un ostacolo posto arbitrariamente per arrestare il progresso lungo il gioco. Ma la sfida", dice pronunciando la parola con particolare enfasi, "è importante per farti sentire potente. È un elemento chiave del gioco".

È innegabile l'attaccamento che i fan delle avventure tradizionali provano per il loro genere preferito. Il team di *Dreamfall* si è pertanto chiesto se il gruppo di persone che aveva apprezzato gli enigmi di *TLJ* fosse sufficientemente grande da giustificare lo sviluppo di un gioco di dimensioni superiori. Per Tørnquist la risposta è molto semplice: "No, non lo è, e questa è la vera sfida per noi con *Dreamfall*. Non faremo giochi che nessuno vuole giocare. Non siamo in quest'industria semplicemente per fini artistici, ma perché è un'attività che ci piace e perché vogliamo far divertire la gente".

"Siamo come tutte le altre società: dobbiamo guadagnare", prosegue Tørnquist. "Vogliamo soddisfare un sacco di gente e gli enigmi non ti permettono di farlo. È rimasta solo una nicchia di persone che apprezza ancora *Myst*. A me non è mai piaciuto: non sono abbastanza intelligente per superare strani meccanismi a scorrimento. Perciò abbiamo voluto semplificare le cose senza renderle stupide. *Dreamfall* non sarà difficile come *TLJ*, ma non la vedo come una cosa negativa. Credo che la maggior parte delle persone non finisca i giochi che compra. Arrivano magari a metà e poi si arrendono: è vero per diversi di noi seduti a questo tavolo. Non vediamo la ragione per cui si debba creare un gioco in cui la gente rimanga bloccata a metà. Non stiamo realizzando un gioco in cui il punteggio è importante, stiamo realizzando un gioco in cui è il viaggio ad essere importante".

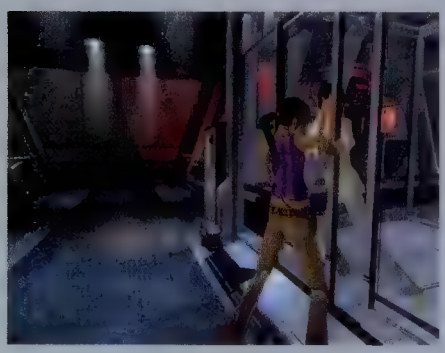
Ciò significa che i fan di *TLJ* sono stati accantonati per inseguire un pubblico più ampio? Tørnquist pondera la risposta: "Non credo che la gente abbia giocato a *TLJ* per il suo gameplay. Alcuni l'hanno apprezzato a prescindere dal gameplay, altri l'hanno gradito nel suo insieme, ma a nessuno è piaciuto solo per le meccaniche. Quindi stavolta non elimineremo ciò che la gente ha amato del gioco, ma vi aggiungeremo quello che offrono gli altri titoli contemporanei: il ritmo, la libertà".

Tørnquist sembra fermamente convinto della decisione presa: "Ci piace fare cose che non abbiamo mai fatto prima. E abbiamo già realizzato un'avventura, quindi non vogliamo tornare indietro e rifarla. Alcune persone del team hanno pensato 'Mio Dio, dobbiamo proprio fare così? Non rovineremo tutto? Non rovineremo il feeling del gioco?', ma una volta che abbiamo spiegato nel dettaglio cos'avremmo fatto si sono sentite molto meglio. [*Dreamfall*] è un vero action adventure: la maggior parte degli action adventure sono in realtà platform o giochi d'azione. Questo gioco ha una storia, e la storia è un thriller, quindi ha bisogno di azione. Se devi raccontare una storia in cui la posta in gioco è molto altra, devi prevedere conseguenze che portano a situazioni molto pericolose, e ciò significa che c'è bisogno di un sistema basato sul controllo diretto. Potresti farlo senza includere i combattimenti, ma non andrebbe granché bene. Perché il giocatore non dovrebbe essere in grado di difendersi?".

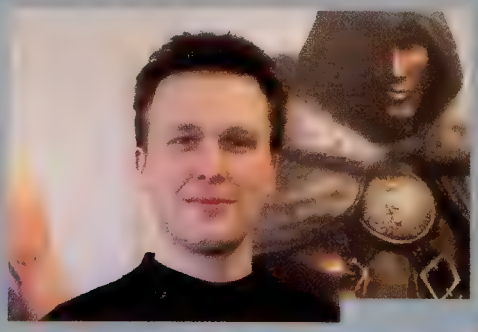
Chi ha giocato a *The Longest Journey* riconoscerà diverse delle ambientazioni di *Dreamfall*, alcune delle quali hanno però subito cambiamenti radicali

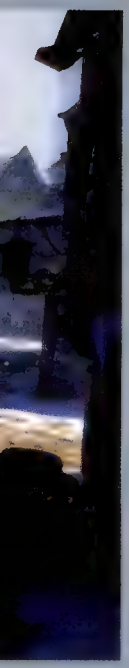
"Ci piace fare cose che non abbiamo mai fatto prima. E abbiamo già realizzato un'avventura, quindi non vogliamo tornare indietro e rifarla"

Queste affermazioni aiutano a inquadrare meglio *Dreamfall*. Non è un'avventura pigramente aggiornata per rispecchiare le convenzione odierne: il team ha una storia ben precisa da raccontare, ed è determinato ad utilizzare le migliori tecniche offerte dal videogioco per farlo nel miglior modo possibile. Una volta compreso che la storia è quella di un thriller, fatta di pericoli, violenza e disperata improvvisazione, diventa ovvia la decisione di cambiare formato. Ed è a questo punto che l'interrogativo orbitante intorno a *Dreamfall* cambia da 'I giochi d'avventura possono sopravvivere?' a 'Ma di cosa tratta esattamente questa storia che cercano di raccontare?'.



Sequenze prefissate come questa evasione non prevedono il fallimento. Sebbene il gioco si sforzi di indurre un senso di panico e disperazione nell'utente, lascia al giocatore il tempo di guardarsi intorno e pianificare le proprie azioni. In caso di morte durante un combattimento, si riparte dal checkpoint più vicino





Nonostante l'ambientazione futuristica, Zoë si trova ad affrontare problemi attuali nella sua vita quotidiana: la separazione dal suo ragazzo l'ha infatti spinta a tornare a vivere col padre. Una premessa quanto mai inusuale in ambito videoludico

Le prime impressioni fanno pensare a tutto meno che a un thriller. Il gioco si apre (dopo un'introduzione top secret in quello che Tørnquist definisce "un posto molto misterioso") nella soleggiata tranquillità di New Casablanca, a 200 anni da oggi. In teoria, questo non è il nostro mondo (come *TLJ*, *Dreamfall* si sviluppa su Stark, un pianeta simile ma altro rispetto alla Terra), eppure è come vorremmo che fosse. Nel XXIII secolo, l'Africa è emersa come nuova potenza mondiale: il continente è diventato un produttore di tecnologia e gode di ottima salute, al contrario di un'Europa ormai a pezzi. Tørnquist è chiaramente affascinato dalla possibilità di cimentarsi con un po' di ingegneria sociopolitica. "È bello avere questa sorta di potere con un gioco", dice sorridendo.

Zoë, una dei tre protagonisti del gioco, si sveglia nella sua spettacolare stanza da letto, contraddistinta da pavimenti di marmo, cuscini lussuosi e un'abbondanza di luce solare. Come da tradizione del team, la ragazza è giovane, bella e non proprio sveglissima. E sempre come da tradizione, indossa solo la dose minima di biancheria intima ("ma con classe", sottolinea Tørnquist).

Una volta vestita, e osservate le scatole con i suoi averi ancora sigillate e ammassate in un angolo, appare chiaro che Zoë è un personaggio più umano di quanto April lo sia mai stata. La ragazza corre sotto un sole abbacinante come una scolaretta in ritardo per una lezione di ginnastica, piuttosto che come un eroe dei videogiochi in ritardo per una cut-scene. La scintilla che trasforma questo idillio in un thriller agghiacciante è un favore apparentemente innocuo, ovvero recuperare un pacchetto per conto del suo seccante ex-ragazzo.

Ciò conduce Zoë alla JIVA, una società di biotecnologia, e il suo incontro con una segretaria isterica e maleducata dà una chiara indicazione di come dovrebbe essere un 'vero' action adventure. Destabilizzato dall'isteria della donna, il giocatore (e Zoë) inizia a diventare sospettoso. D'improvviso, lo schermo che domina l'ingresso prende vita e mostra una donna terrorizzata che urla silenziosa e disperata verso l'obiettivo di una telecamera a circuito chiuso. È un momento shockante e inatteso. La segretaria non sembra accorgersi di quanto accade sullo schermo alle sue spalle mentre il giocatore cerca di dare un senso alle immagini. Qualunque cosa stia accadendo, sta chiaramente accadendo in quel momento e in quel posto. Ed è in quel momento e in quel posto che il giocatore deve fare la prima scelta: se è particolarmente sveglio, avrà esaminato la stanza in cui si trova e notato un vicino ripostiglio. Insistendo un po' con la segretaria, è quindi possibile spedirla nel ripostiglio per cercare il pacchetto di Zoë, chiuderla al suo interno e partire alla ricerca della donna che urla. E gli altri? "Dovranno lottare con questa donna e stenderla", dice Tørnquist. Una pausa. Cosa? È

UN VIAGGO TROPPO LUNGO

Il predecessore di *Dreamfall*, *The Longest Journey* (sotto), è meritevole di rivisitazione perché dimostra quanta strada abbiano fatto i videogiochi negli ultimi cinque anni. E quanta ne debbano ancora fare.

TLJ è un titolo irritante sotto molti aspetti. Chi ha apprezzato gli enigmi, ha trovato i lunghi dialoghi un'appendice inutile e frustrante. Chi ha gioito per la qualità inaspettatamente elevata della sceneggiatura, della caratterizzazione e del doppiaggio, ha dato in escandescenze per il continuo backtracking richiesto per far interagire l'oggetto X con l'oggetto Y. Ma tutti hanno riconosciuto la qualità della direzione artistica, il cui potenziale è stato solo scalfito con la tecnologia disponibile all'epoca. Egualmente unanime è stato l'attaccamento ad April, con molti giocatori che hanno trovato quasi impossibile non affezionarsi al personaggio digitale una volta scoperte le tribolazioni patite nel suo passato. A cinque anni di distanza, solo una manciata di giochi sono riusciti a proporre qualcosa di simile.

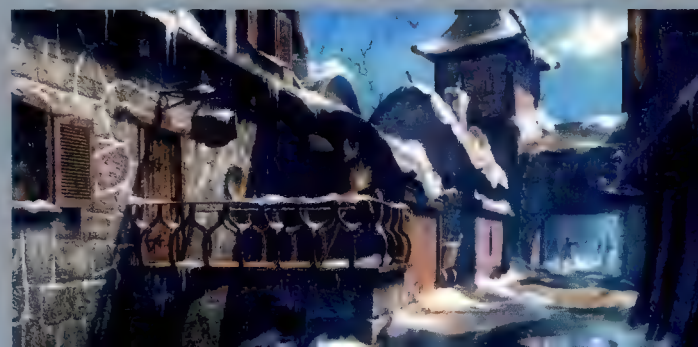
Ma in altri comparti del gioco le aspettative degli utenti sono cresciute a dismisura. Le innovazioni in materia di IA e di dinamiche emergenti hanno rivoluzionato il modo in cui si interagisce con l'universo virtuale, mentre i progressi nel sistema di controllo e nella gestione delle inquadrature hanno cambiato il modo in cui si è abituati ad esplorarlo. Il risultato è che *TLJ* è invecchiato piuttosto male. Altri punta-e-clicca meno sofisticati portano meglio i segni del tempo, in gran parte perché scatenano un effetto nostalgia. *TLJ* era troppo moderno nelle sue ambizioni e troppo tradizionale nei suoi meccanismi per diventare un vero classico.

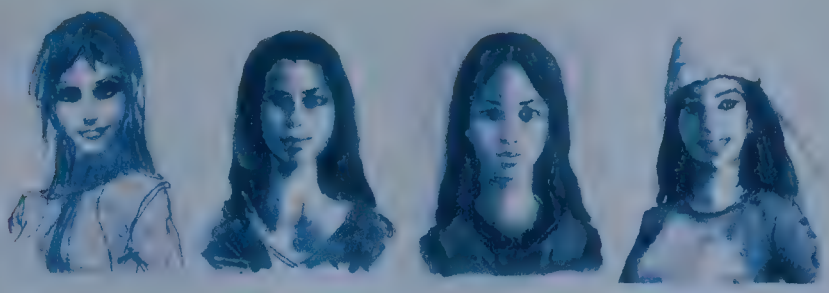
difficile spiegare quanto possa sembrare bizzarra questa scelta adesso: in pochi minuti New Casablanca ha trasmesso un senso di normalità tale da illudere il giocatore che entrare in un ufficio e menare una segretaria sia profondamente assurdo, a prescindere dalla donna in difficoltà. Tørnquist è più che mai sicuro che il mondo da lui creato sia sufficientemente coerente da sopportare la gravità del gesto. "Non è che Zoë entri in un posto e si trasformi in Rambo. Non succederà niente del genere. Viene coinvolta in questa lotta per autodifesa ed è qualcosa che le pesa al termine dello scontro. Inoltre non può sopportare troppi pugni: non è di acciaio. Conosce qualche mossa per aver frequentato un corso di autodifesa, ma non ha alcuna possibilità contro qualcuno più grosso di lei o adeguatamente allenato". Ne consegue che il giocatore può fare in modo che Zoë non debba mai combattere: "È molto loquace", spiega Tørnquist, sottolineando come sia in grado di uscire da situazioni complesse grazie alla propria parlantina. Al contrario, gli altri protagonisti sembrano più predisposti allo scontro fisico: April, reduce dal prequel, ha avuto un'infanzia difficile che l'ha preparata ad affrontare un'avventura ancora più difficile ("è una persona che ha dovuto adattarsi alla vita di strada, quindi è stata costretta a imparare come difendersi"), mentre Kain, una new-entry, è un assassino misterioso.

New Casablanca unisce un design classico a componenti sci-fi, ed è progettata in modo tale che il giocatore non si accorga che non può raggiungere gli edifici più lontani

Questa coerenza fra il passato di ogni personaggio e il futuro che il giocatore disegnerà per ciascuno di loro rappresenta la forza di *Dreamfall*. Si tratta di un gioco di ruolo nel senso letterale del termine, con il giocatore chiamato a vestire i panni di una persona fatta e finita. Tørnquist chiarisce il concetto: "*Dreamfall* non è un RPG. Il giocatore non deve creare un personaggio e qui non si racconta la nascita di Zoë: lei è in giro da circa 20 anni". La questione pone degli inevitabili problemi agli sceneggiatori. "Il giocatore veste i panni di qualcuno che conosce bene il suo mondo e questa è sempre una sfida. È qualcosa che ci stiamo sforzando di fare al meglio, in modo che le conversazioni suonino naturali e che nessun personaggio si trasformi in Mr Spiegazione", dice Tørnquist. "Soprattutto quando si parla di personaggi come il padre di Zoë e il suo ex-ragazzo, gente con cui si ha davvero pochi contatti. Ciò significa che non abbiamo paura di menzionare cose che il giocatore non conosce ma Zoë sì. Aggiunge spessore all'avventura. Non è necessario spiegare ogni cosa per filo e per segno".

Il paradosso si raggiunge però quando Zoë visita delle locazioni a lei sconosciute, ma note a chi ha giocato a *TLJ*: improvvisamente, lei non sa dove si trovi, ma il giocatore conosce ogni centimetro del terreno che la circonda. Solo che non è esattamente come se lo ricordava. "Qui siamo alla Casa Confine", spiega Tørnquist in versione 'guida turistica', indicando un monitor vicino a lui. "E qui c'è la panchina. Ed è rotta. Praticamente tutto quello che conoscevate è rotto. Nel primo gioco era tutto bello mentre qui è tutto orrendo. È la nostra versione dell'Impero Colpisce Ancora. Qui è dove si scatena l'inferno".





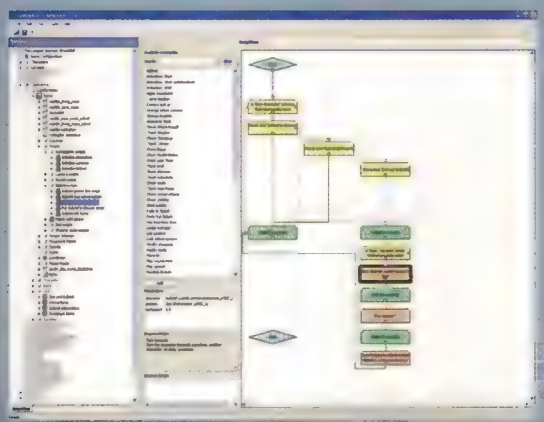
Sebbene i suoi tratti essenziali non siano mai cambiati, Zoë ha subito una serie di modifiche prima che il team addivenisse al suo elegante aspetto finale

Dreamfall ha una caratteristica quanto mai rara nel mondo dei videogiochi: un tema portante. "Quando abbiamo deciso di realizzare un seguito avevamo una bozza del mondo del gioco e sapevamo come l'avremmo sviluppato. Ma quando abbiamo creato i personaggi, abbiamo provato a capire cosa volevamo trasmettere con questo gioco, perché ritengo sia importante che un gioco dica qualcosa", spiega Tørnquist. "Quindi ci siamo seduti e abbiamo provato a comprendere su cosa vertesse la nostra storia e abbiamo capito che era la fede: avere fede, perdere la fede e ritrovare la fede. Individuato il tema di base, finisci per costruirci attorno un sacco di cose". Ciò che il team di *Dreamfall* ha finito per costruirci attorno è una struttura terrificante immersa in una spirale di disperazione e follia. La perdita della fede porta alla disillusione e alla mancanza di speranza, e chi non riesce a trovare un modo per cambiare e riguadagnare la fede affonda nella morte spirituale o nell'ossessione. Ogni personaggio, importante o meno, affronta questo percorso. L'atmosfera di ogni locazione segue queste regole. Il team è consapevole della coerenza e del rigore che una simile scelta impone in fase di game design, così come di quanto pretenziosa possa sembrare questa soluzione.

"Non la troverete citata sul retro della confezione: una roba intitolata 'Temi del gioco' e sotto elencati Fede, Perdita della Fede e della speranza, ecc.", precisa Tørnquist. "E non abbiamo ovunque cartelli con scritto ABBIATE FEDE. Ma credo che la gente (anche chi è contrario all'idea che i giochi vengano presi troppo seriamente) gradisca la dimensione a cui può condurre una simile linea di pensiero. Non ritengo che stiamo facendo niente di particolarmente eccezionale: stiamo solo riconoscendo il fatto che c'è sempre un messaggio alla base di ciò che si realizza. Esserne consapevoli ci permette di sfruttarlo meglio".

Un punto di vista inappuntabile. La maggior parte delle discussioni riguardanti la profondità dei videogiochi iniziano chiedendosi se sia o meno possibile avere un messaggio nei giochi. Tørnquist parte invece dalla convinzione che sia inevitabile. Pur essendo cresciuto da videogiocatore, la sua esperienza è in ambito cinematografico, e da quel medium porta degli assunti che i videogiochi farebbero meglio ad adottare al più presto. Tørnquist si aspetta che i suoi personaggi sembrino persone per come appaiono e per come parlano: non a caso *TLJ*, nonostante il suo ritmo anestetizzante e la mancanza di combattimenti, era vietato ai minori. La gente imprecava e non risparmiava insulti. C'erano personaggi gay e di colore, inseriti non solo per 'far numero'. E c'era chi se la dava a gambe se lo avvicinavi chiedendogli 'Posso farti una domanda?' per nove volte di fila. Ma Tørnquist preferisce mantenere le distanze dal cinema: "Non vedo assolutamente i giochi come film. Voglio sbarazzarmi delle cut-scene e voglio avere il controllo per tutto il tempo. Ma i giochi sono incentrati su personaggi, e avere un senso dell'interazione è molto importante. Perché per me, quello è il gameplay: avvicinare una creatura vivente che ha un lavoro e una vita e una voce, in un mondo che sembra reale".

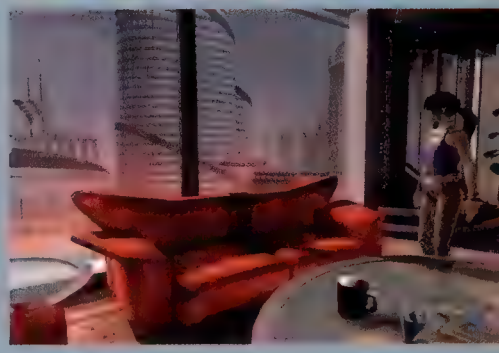
Lo sviluppo ancora arretrato di *Dreamfall* non permette di esprimere giudizi sul modo in cui i suoi ingredienti verranno miscelati. Le ambientazioni, sia quelle finite che quelle ancora prive di texture, invogliano l'esplorazione mentre i personaggi sono già così coinvolgenti che non vuoi solo essere loro, ma essere *con* loro. *TLJ* ha dimostrato l'abilità del team nel creare dialoghi convincenti ed appassionanti, ma sebbene non esitano dubbi sulla lucidità del ragionamento che ha portato alla ridefinizione degli enigmi o sulla validità degli intenti dietro l'inclusione dei combattimenti, è ancora troppo presto per maturare certezze sul risultato finale. Finché tutti gli elementi non saranno incastrati fra loro, sarà impossibile stabilire se il gioco avrà tenuto fede alla propria promessa: sostenere una rappresentazione convincente del complesso potenziale umano una volta collocati i suoi personaggi negli scenari inevitabilmente limitati di un videogioco lineare. Un compito erculeo, ma fa capire che Tørnquist non scherza: dopo tutto *Dreamfall* parla di fede e, da quanto visto finora, è proprio quella a dare energia al lavoro del team norvegese.



SVILUPPO CORALE

Lo sviluppo di *Dreamfall* si poggia su una versione aggiornata del toolset di *TLJ*. Denominata LAIDBACK (Level And Item Database BAck-end Code Kicker), quest'applicazione tiene fede al proprio nome permettendo ai membri del team di lavorare in armonia, collaborando sull'intero progetto in maniera organica, coi grafici in grado di inserire nuove locazioni ed animazioni appena sono pronte, e con i designer capaci di sperimentare idee e sistemare le inquadrature in pochi minuti. Fondamentale per un gioco come *Dreamfall* è il semplice sistema a base cromatica (in foto) impiegato per gestire la colossale struttura ad albero dei dialoghi. È versatile e potente al punto che, in teoria, permetterebbe a grafici e designer di produrre un gioco completamente nuovo senza l'ausilio di alcun programmatore, anche se Tørnquist ci tiene a sottolineare che il team ha sempre troppe nuove idee perché questo avvenga nella realtà.

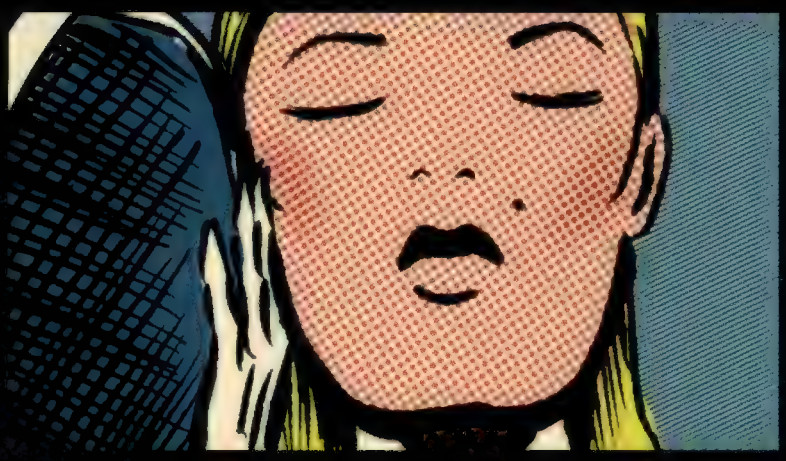
"I giochi sono incentrati su personaggi, e avere un senso dell'interazione è molto importante. Perché per me, quello è il gameplay"



Dreamfall è ambientato 200 anni nel futuro, ma il team ha progettato ogni cosa in modo che la tecnologia disponibile sia credibile e coerente. "Ci chiediamo 'perché?' un sacco di volte", spiega Tørnquist. "Perché funziona in quel modo? Perché agisce così? Non mettiamo nel gioco delle cose solo perché ci sembrano fighe"

SVILUPPO

IRRAZIONALE



CON IL TEAM RESPONSABILE DI *FREEDOM FORCE*, ALLA SCOPERTA DI COME SOPRAVVIVERE IN QUEST'INDUSTRIA

La storia di Irrational Games ha rischiato di finire ancor prima di cominciare. Nel 1997, i tre soci fondatori lasciarono Looking Glass per avviare una nuova società nel salotto di **Ken Levine** (appena uscito da un biennio in cui aveva lavorato alla trama e al game design di un progetto che sarebbe poi diventato *Thief*), e la prima commessa che ottennero fu la realizzazione della modalità singleplayer di *FireTeam*, sparatutto isometrico di Multitude. Dopo essersi messi al lavoro, il deathmatch di *FireTeam* venne mostrato all'E3, dove ottenne un tale successo da spingere la dirigenza Multitude a convertire il gioco in esperienza esclusivamente multiplayer. "Quindi dopo tre sole settimane, siamo stati scaricati", ricorda Levine. "Vivevo nel mio appartamento di Cambridge [in Massachusetts] senza una lira: non avevamo i fondi per

partire e pensavamo di essere fregati. La settimana successiva squillò il telefono: era Paul Neurath di Looking Glass, e voleva sapere se ci interessava fare qualcosa con il Dark Engine [il motore di *Thief*]".

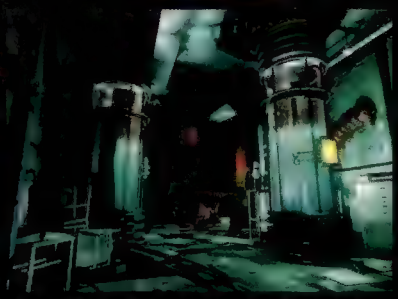
A sette anni di distanza, la storia di Irrational è ancora in corso. Dal salotto di Levine si è passati a quella che un tempo era una scuola nella zona sud di Boston: al posto di disegni fatti con tempere e matite ci sono ora i poster di *System Shock 2* e *Freedom Force*. Irrational ha diversi esami da sostenere, due dei quali sono l'ormai prossimo *Freedom Force vs The Third Reich* e il quarto titolo della serie *SWAT* ("All'inizio non ne ero molto convinto", ammette il producer Bill Gardner, "ma abbiamo scoperto di avere un sacco di fan degli sparatutto tattici e di armi in generale fra noi. E adesso ogni notte ci sfidiamo in multiplayer"). L'orologio sulla parete segna un orario apparentemente errato: in realtà serve al team per sapere quando apriranno gli uffici della filiale australiana di Irrational, già responsabile di *Tribes: Vengeance*, e ora anche lei impegnata su *FFv3R*: la cricca di Boston dimostra di gradire il fatto di avere quasi tutto il giorno a disposizione, dato che è proprio di notte che le normali ore lavorative dei due studio coincidono. Assurdo? Forse, ma non troppo per una softco denominata 'Irrational'. Come spiega Levine, è da quel gioco del 1997 basato sul Dark Engine che le cose vanno avanti così.

"Avevamo realizzato il design di un RPG ibrido (inizialmente si chiamava *Shock*) con l'idea che potesse essere il successore spirituale di *System Shock*", dice Levine. "Noi tre e un grafico sotto contratto preparammo il prototipo in due mesi,

Ken Levine ha fatto il proprio ingresso nell'industria videoludica lavorando al fianco di Doug Church in Looking Glass: "È stato come andare all'università e avere Einstein come insegnante"

facendo orari folli, e lo mostrammo ai publisher. Finì per acquistarlo EA. E dato che possedevano parte dei diritti sul nome di *System Shock*, ecco che nasceva *System Shock 2*". La produzione del prototipo fu rapida, e lo sviluppo del gioco vero e proprio non fu da meno: "Realizzammo l'intero gioco con un manipolo di ragazzi, che adesso sono tutti assunti nei nostri uffici, e qualche membro di Looking Glass in circa un anno. Non avemmo tempo per bilanciare e sistemare il tutto, ma il solo fatto che il gioco uscì... Sembrava che qualcuno ci proteggesse dall'alto".

Il lancio di *System Shock 2* ebbe conseguenze importanti per Irrational. In primis, da quel momento in poi, per molti utenti PC il nome degli sviluppatori divenne sinonimo di quel gioco ("Onestamente, c'è ben di peggio con cui essere identificati", dichiara Levine). Secondo, e ben più



Il motore di *Unreal* è alla base di quello scritto da Irrational per *Vengeance* (a sinistra) e muove anche *SWAT 4* (in alto) assieme al futuro *BioShock* (sopra). "Il motore ha un codice centrale condiviso da tutti i giochi: *Vengeance* e *SWAT* a un certo punto vanno in direzioni diverse, il che è la cosa bella del lavorare su più titoli contemporaneamente", spiega Levine

grave, la situazione all'interno della società mutò. "Quando finimmo *Shock 2*, entrambi i miei soci dissero: 'È stato fantastico, ma siamo esausti. Ci vediamo'. E così mi trovai a dirigere la società da solo, senza aiuto". Levine sorride e sgranocchia un gambo di sedano (sta seguendo una dieta a basso contenuto di carboidrati e viene naturale chiedersi se la storia di Irrational non abbia avuto ripercussioni sulla sua pressione sanguigna). "È stato un periodo molto strano. Anche se finii per incontrare Crave e per firmare il contratto per *The Lost*, e arrivò la seconda possibilità di realizzare il gioco sui supereroi che avevo sempre voluto fare".

In quel periodo, *Freedom Force* significò un sorprendente allontanamento dai mondi a tinte di grigio dipinti fino ad allora da Irrational, ma oggi, con un episodio di *Tribes* e uno sparatutto realistico a squadre nel suo paniere, è evidente come il talento della software house nordamericana sia la sua capacità di cambiare stile piuttosto che di averne uno soltanto. L'universo a tinte vivaci di *Freedom Force* esplicitava una convinzione di Levine: "Volevo essere certo che quando la gente avrebbe preso in mano la confezione, avrebbe capito che era un gioco incentrato su eroi, su uomini duri. [I supereroi] fanno parte della mitologia moderna e non si tratta solo di una storia particolare, ma di un meccanismo di narrazione. Ho scritto giochi complessi con motivazioni intricate, ed è molto più facile quando i personaggi possono dire esattamente ciò che stanno pensando e facendo. E vale anche per la parte visuale: i supereroi sono iconografici nei propri colori e pensavo che questa caratteristica potesse tradursi bene anche in un gioco dalla risoluzione relativamente bassa. Prendete la Lara Croft del 1995: era composta da quattro blocchi di colore primari e aveva un forma riconoscibile, ed è per quello che colpiva tanto".

Mentre la sezione di Boston cresceva di numero e si dedicava al suo primo titolo pensato per PS2, *The Lost* (box 'Perso nelle nebbie'), Levine continuava a rimanere in contatto col socio Jon Chey, che nel frattempo era tornato in Australia, suo Paese natio. "Jon disse che gli sarebbe piaciuto tornare a sviluppare se avesse potuto farlo da là. Gli risposi che avrei visto cosa si poteva fare", dice Levine. Una volta trovati i fondi per realizzare *Freedom Force*, lo sviluppo del gioco venne ripartito fra l'ufficio di Boston e il neonato studio di Canberra, fondato da Chey nella primavera del 2000. "E meno di due anni dopo, consegnammo il gioco".

Quest'ambiente di sviluppo transoceanico sarebbe poi stato teatro della realizzazione di *Tribes: Vengeance* e dell'attuale seguito di *Freedom Force*, un'impresa non da poco considerando la natura caotica di team di sviluppo che lavorano in uffici comunicanti, figurarsi a diversi fusi orari di distanza.

"Utilizziamo un network virtuale interno, un controllo accurato di tutti i file e tonnellate di e-mail e di telefonate. Jon organizza riunioni settimanali: è il miglior manager che abbia mai conosciuto. È tutto basato sulla collaborazione: Robb [Waters, il grafico di *Freedom Force*] ed io abbiamo appena preparato la traccia per la pubblicità del gioco, e la manderemo al padre di Ben Lee, art director a Canberra. Lui la realizzerà in Xpress e ce la rimanderà qui... Siamo una società del ventunesimo secolo: ci sono un sacco di dati che vengono continuamente trasferiti avanti e indietro".

Se lo studio di Canberra ha dimostrato di poter crescere in tempo zero e portare a termine un lavoro senza sforare, gestire un progetto come *Vengeance* non dev'essere stata proprio una passeggiata. Molti fan di Looking Glass si aspettavano che fosse lo studio di Boston a realizzare il gioco, come una sorta di risarcimento per la modalità multiplayer di *Terra Nova*, promessa ma mai ultimata

PERSO NELLE NEBBIE

The Lost è un survival horror/RPG in sviluppo per PS2 basato su una reinterpretazione in pieno 'stile Irrational' dell'inferno dantesco. Dopo la morte prematura della figlia Beatrice, la giovane infermiera Amanda stringe un patto col diavolo per recuperarla dal nono girone dell'inferno. Sebbene impreparata ad affrontare i pericoli delle devastate librerie di Philistia, dei fetidi sotterranei di Dis e dei fangosi campi di battaglia di Tiwesdaeg, Amanda può contare sul supporto del guerriero Instinct, del ladro Shadow, della maga Corruption e della guaritrice Light, ciascuno con i suoi poteri da sviluppare e le sue caratteristiche da amministrare. Ma l'inferno, a quanto pare, non ha portato molta fortuna a sviluppatori e giocatori in attesa: dopo la riuscita presentazione bastata sul motore LithTech occorsa durante l'E3 del 2001, *The Lost* è scomparso, per ricomparire nel 2002 con il motore di *Unreal*, una discutibile conversione per Xbox e un posticipo al 2003. Il 2003 è arrivato e passato senza un solo accenno a *The Lost*. "Col publisher è stato un vero inferno", dice Levine. "Ma adesso possediamo il franchise e lo adoriamo talmente che ci assicureremo che esca nella forma in cui merita di uscire. E per quello ci vorrà un po' di tempo". Il che significa ancora qualche anno di sviluppo, probabilmente. Ma non c'è fretta: ormai quello di Irrational è un ritmo acquisito.

"HO SCRITTO GIOCHI COMPLESSI CON MOTIVAZIONI INTRICATE, ED È MOLTO PIÙ FACILE QUANDO I PERSONAGGI POSSONO DIRE ESATTAMENTE CIÒ CHE STANNO PENSANDO E FACENDO"

Gli uffici del team di *Freedom Force* a Boston, in parte aula scolastica e in parte dormitorio studentesco, rispecchiano un ambiente lavorativo in cui la pressione è sempre a mille

(Dorian Hart, che ha lavorato a *TN* ed è ora impegnato su *FFv3R* assume un'espressione terrorizzata solo a sentirne parlare: "Eravamo allibiti quando il reparto marketing di Looking Glass ci disse di aver promesso un add-on per il multiplayer: sapevano che avremmo dovuto scusarci per anni").

"Abbiamo assegnato il gioco a Canberra perché l'esperienza acquisita in Looking Glass non aiuta granché quando si tratta di titoli incentrati sul multiplayer", dice Levine. "E in quel momento stavamo già lavorando su un altro gioco. Lo studio di Canberra era appena nato e non aveva mai toccato il motore di *Unreal* o di un FPS prima, ma era il team disponibile allora. E ha fatto un lavoro eccezionale per essere il suo progetto d'esordio".

Come lecito aspettarsi da un gruppo di appassionati come quello di *Tribes*, l'allontanamento di *Vengeance* dai canoni hardcore è costato al gioco alcuni thread incredibilmente ostili sui forum specializzati, una situazione già vissuta in passato da Irrational. "*Shock 2* era un gioco molto diverso dal primo *System Shock* e alcune persone hanno odiato i cambiamenti. Quando abbiamo finito *Shock 2*, mi sono letto ogni post su Internet che lo riguardasse, e ogni volta che qualcuno diceva qualcosa di negativo era una pugnalata al cuore per me", ricorda Levine. "Con *Vengeance* sapevamo che le scelte prese avrebbero alienato parte della comunità, ma il titolo era progettato per attirare nuovi giocatori. *Tribes* non è proprio un gioco molto semplice. Ero assolutamente certo che ci sarebbero stati dei fan di *Tribes 2* che non avrebbero gradito. Vi racconterò una storia. Mi trovavo in un negozio di videogiochi a San Francisco e non riuscivo a vedere *Vengeance*, quindi ho chiesto al commesso se ce l'avevano. Lui ha sospirato 'Sì' e io gli ho detto che non riuscivo a trovarlo sugli scaffali. E lui ha risposto: 'Be' non voglio che lo compri il primo che capita'. Lo teneva sotto al bancone finché non trovava qualcuno che era degno di entrare a far parte della comunità di *Tribes*".

MEDICINA MODERNA

"Vi dico subito che non posso parlarvi di *BioShock*", sogghigna Levine spiegando che l'oscuro gioco sci-fi annunciato di recente da Irrational sarà, per il momento, oggetto di speculazioni anziché di discussioni. Per quando è dato di sapere, *BioShock* riunirà gran parte del team originale di *Shock 2* per una discesa in prima persona all'interno di una base per la sperimentazione medica infestata da ibridi. Un'avventura in cui l'orrore mentale e quello visivo si uniscono, dove le armi possono essere progressivamente potenziate per dar forma ad un arsenale devastante, le creature fotografate per scoprirne i punti deboli e, cosa più agghiacciante di tutte, dove il modo migliore per sconfiggere gli esseri ibridi è quello di unirsi (letteralmente) a loro, potenziando quindi le proprie abilità attingendo al materiale genetico così recuperato.

Levine descrive gli appassionati di *Freedom Force* come molto più aperti, un po' per la natura modificabile del gioco (tale da permettere agli utenti insoddisfatti di registrarne il bilanciamento per adattarlo alle proprie esigente), un po' perché Irrational ha visto crescere il franchise da zero. "Con la proprietà intellettuale di un publisher, ti trovi a che fare con un rapporto già avviato con la comunità del gioco. Ai giocatori piace dare addosso ai publisher, e Vivendi si becca un sacco di letame, ma nessuno ha mai detto 'buttiamo sul mercato un gioco raffazzonato e fottiamo gli appassionati'. Credo che molta gente non capisca che le scelte prese non sono mai in malafede o dettate dall'avidità: chiunque pensi che uno sviluppatore sia avido, soprattutto uno sviluppatore indipendente, semplicemente ignora come funzioni economicamente quest'industria. D'altro canto, la comunità è formata da consumatori ed è loro diritto lamentarsi. Io non darei mai addosso alla comunità perché sarebbe come mordere la mano che ci nutre: noi abbiamo più bisogno di loro di quanto loro abbiano bisogno di noi".

"CHIUNQUE PENSI CHE UNO SVILUPPATORE SIA AVIDO, SOPRATTUTTO UNO SVILUPPATORE INDIPENDENTE, SEMPLICEMENTE IGNORA COME FUNZIONI ECONOMICAMENTE QUEST'INDUSTRIA"

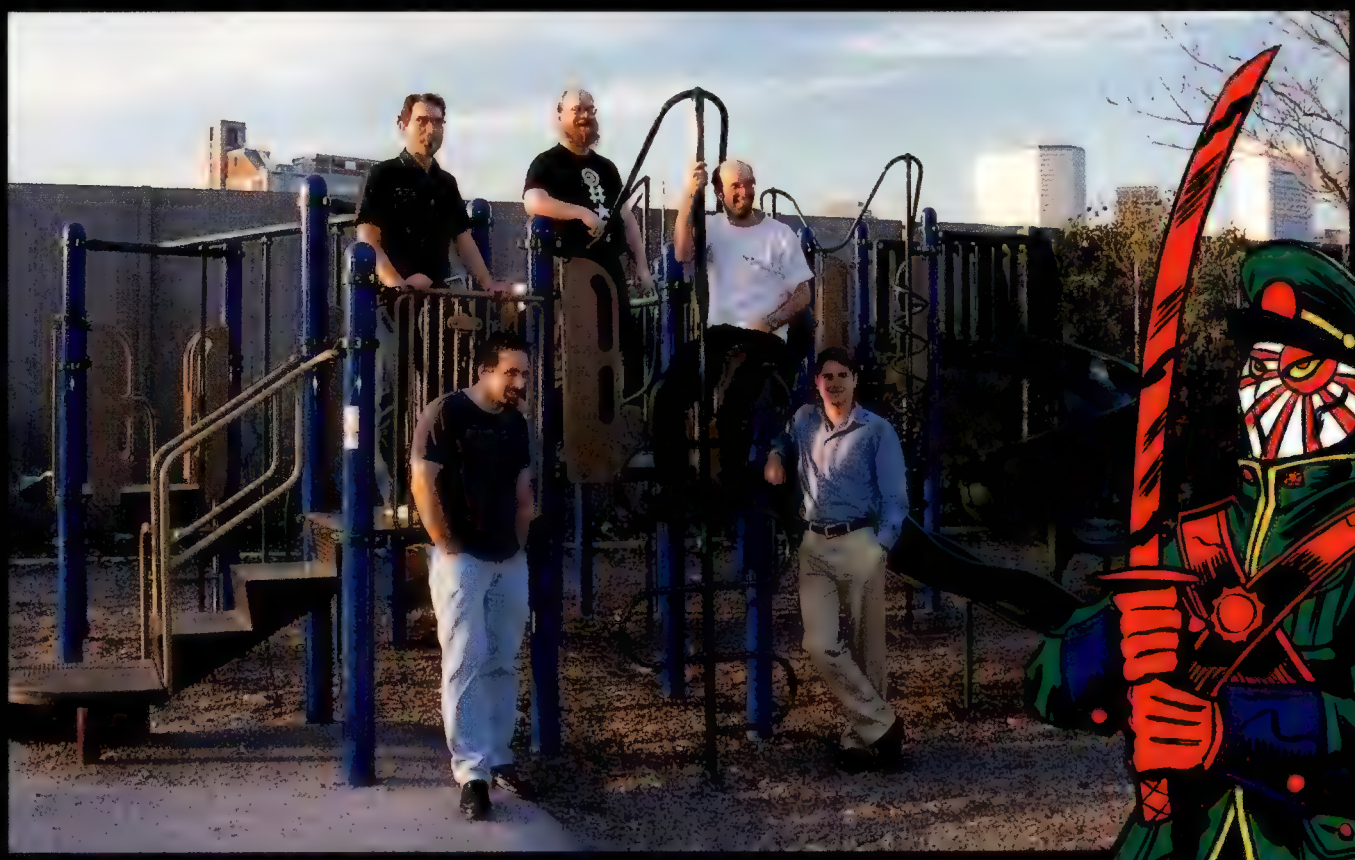
Freedom Force vs The Third Reich è il primo sequel creato da Irrational dopo aver sviluppato il titolo originale, e il senso di liberazione è palpabile. "Sapevamo di poterci concentrare sui fan del titolo originale grazie al successo che abbiamo ottenuto con *Freedom Force*, un successo che ha colto di sorpresa il nostro publisher, ve lo posso assicurare, dato che non credeva nel gioco e non lo ha spinto", dichiara Levine. "Quando crei un franchise sei responsabile sia della sua vita creativa che di quella commerciale. Perciò negli USA saremo noi stessi i publisher di *FFv3R* e avremmo fatto lo stesso in Europa, ma abbiamo ricevuto una chiamata da Digital Jesters, che ha capito talmente bene il gioco e ne è talmente entusiasta da convincermi ad affidarlo a loro. Se guardate ciò che ha fatto EA con *Freedom Force*... Senza offesa, ma è un titolo che non hanno spinto. Abbiamo realizzato il gioco, l'abbiamo fatto uscire e abbiamo lottato col publisher, quasi come con *Shock 2*".

"I nostri fan hanno gusti diversi", dice Levine. "Ad alcuni piace solo *Freedom Force* e ad altri *Shock 2*. Non si può accontentare tutti, quindi facciamo giochi diversi per accontentare gente diversa

È evidente che Levine, il quale ama definirsi 'uno sceneggiatore fallito' ("Ho svolto del lavoro per Paramount, il che credo mi abbia procurato il posto in Looking Glass, altrimenti non ho idea del perché mi abbiano assunto", spiega), abbia messo tutto se stesso sia in Irrational che nell'industria dei videogiochi. Ironicamente, durante lo sviluppo della modalità singleplayer di *Vengeance*, Vivendi aveva assunto degli autori di Hollywood per riscrivere la sceneggiatura originale. "È stata un'esperienza nuova per noi, non proprio la più gratificante, dato che il compito più importante della storia è quello di supportare il gioco. E ciò comporta spesso una semplificazione, perché i giochi non sono dei romanzi. Con *Thief* ho sempre detto che avrei preferito avere una backstory sulle sue frecce al muschio piuttosto che qualche evento descritto da altri che non appare mai nel gioco. Perciò ho scritto la sceneggiatura, gli autori di Hollywood l'hanno riscritta, Vivendi l'ha detestata e io ho dovuto riscriverla da zero all'ultimo secondo e cambiare le missioni. È stato un processo alquanto insolito".

Ancora più insolita è però la posizione di Levine a riguardo delle sceneggiature nei videogiochi in generale. "Mi trovavo in una strana situazione con *Vengeance*, dato che da sceneggiatore argomentavo contro l'importanza della sceneggiatura", dice. "Quando mi sono avvicinato ai videogiochi, quello che mi intrigava era la nozione di dinamica emergente, di cui Looking Glass è stata pioniera e che Rockstar ha reso popolare: ho sempre creduto che il giocatore possa scrivere una storia migliore di quanto facciamo noi. Ma non riesco nemmeno a dirvi quante volte ho avuto un incontro con un publisher e tutto quello che volevano gli dicessi sul gioco era la storia. Ho sempre risposto: 'Onestamente, ne parleremo dopo, perché quella è la parte più semplice'. La produzione del gioco, il bilanciamento... Far funzionare una software house è fottutamente più difficile che scrivere la trama di un gioco. È strano essere lodati per la cosa che è più facile da fare".

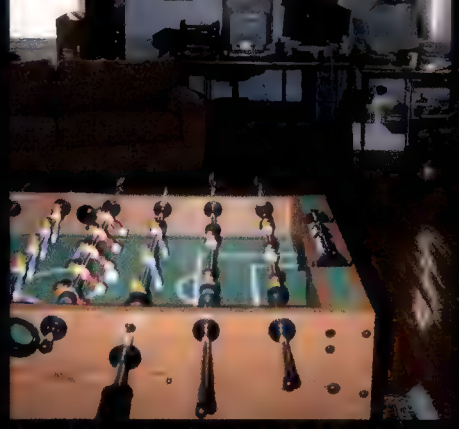
Se c'è qualcosa che ancora manca al curriculum di Irrational è un adeguato successo nel mercato console. Dalla conversione incompiuta di *Shock 2* per Dreamcast ai continui posticipi di *The Lost*, viene da chiedersi se queste esperienze negative non abbiano convinto il team a privilegiare il PC, ma Levine sottolinea di non avere alcuna preferenza in fatto di piattaforme ("Si tratta solo di realizzare i giochi giusti. Alcuni sono perfetti su entrambe le piattaforme, altri no"), e non esclude un ritorno su console, publisher permettendo. "Il problema che ho con i publisher è che vogliono che un gioco console sia un action game. Ma c'è della profondità in giochi come *Dark Chronicle* o *Gran Turismo*, e io l'adoro: io sono proprio il tipo che sta lì seduto davanti a *Diablo* a



Il team di *FS* si gode il pallido sole di Boston. In senso orario da sinistra: il produttore/autore Ken Levine, il grafico Robb Waters, il designer Alexx Kay, il capo designer Dorian Hart e l'altro producer Bill Gardner. Mancano all'appello l'ingegnere del suono Eric Brossius e gli sviluppatori di Canberra

provare ogni singola gemma con ogni arma. C'è così tanta complessità su console. E ci sono anche delle lezioni da imparare. Scherzo sempre sul fatto che se Looking Glass avesse realizzato *GTA*, avrebbe potuto individuare il concept che lo rende possibile, ma avrebbe finito per far sì che bisognasse premere W per correre, F1 per aprire la portiera dell'auto, Shift-F2 per tirare fuori il guidatore, Alt-Ctrl-Tab-qualcos'altro per entrare in macchina... Ricordo le discussioni che avevamo sull'orientamento della visuale col mouse in *Thief* o sui tasti programmabili. La cosa fantastica di giochi come *GTA* è che ti dicono: 'Qui c'è una situazione emergente, ma invece che affogarti nella complessità, faremo in modo che il gioco interpreti le tue intenzioni'".

Le dinamiche emergenti sono il comune denominatore di tutti i giochi Irrational, da Shock a *BioShock* (box 'Medicina moderna') e oltre. "Il tema ricorrente è: 'Affidare al giocatore la scelta di come affrontare qualsiasi situazione'", risponde Levine con così poca esitazione da non lasciare il tempo di finire la domanda. "I nostri titoli sono incentrati sull'idea di fornire ai giocatori un problema assieme ad un set enorme di utensili. Mi piace quando i giochi di Irrational non si prestano alla stesura di soluzioni passo per passo. In *SWAT*, ogni missione, ogni equipaggiamento del vostro team è diverso, la posizione dei nemici è casuale, le loro tattiche, il loro morale e le loro armi cambiano, e c'è inoltre un editor di missioni che permette di modificare ogni parametro (punti di partenza differenti, obiettivi differenti...). Con *FFv3R* si può essere qualsiasi eroe si voglia, con qualsiasi superpotere si voglia: lasciamo che la gente crei le proprie strategie. Questo è alla base di un gioco Irrational".



Il carico di lavoro generato dallo sviluppo di progetti multipli e i continui deathmatch a *SWAT 4* hanno relegato il calcio balilla in un angolo dell'ufficio, ma c'è da sperare in una sua replica digitale in qualche ripostiglio di *BioShock*

"TUTTE LE PERSONE DI QUESTO UFFICIO HANNO SUFFICIENTE TALENTO PER ANDARE IN EA E AVERE UN PACCHETTO DI ASSUNZIONE, MA RIMANGONO QUI PERCHÉ HANNO UNA VERA PASSIONE PER I NOSTRI GIOCHI"

Ed è alla base di Irrational stessa anche il motivo per cui nei titoli di coda di ogni gioco appaiono gli stessi nomi (spesso ripetuti più volte, dato che molti dipendenti abbandonano temporaneamente il proprio lavoro per dedicarsi al doppiaggio in una sala riunioni adibita ad improbabile studio di registrazione), il motivo per cui uno sviluppatore così piccolo esercita una forza d'attrazione tanto grande da richiamare talenti da ambienti di sviluppo così diversi e geograficamente distanti come Reflections o MicroForte. "Tutte le persone di questo ufficio hanno sufficiente talento per andare in EA e avere un bel pacchetto di assunzione, ma rimangono qui perché hanno una vera passione per i giochi che vogliamo realizzare e perché gli piace l'ambiente di lavoro", dice Levine. "Quest'etica di lavoro motiva tutti qui dentro. Non hai bisogno di comandare le persone se vogliono che il lavoro sia fatto e ci tengono".

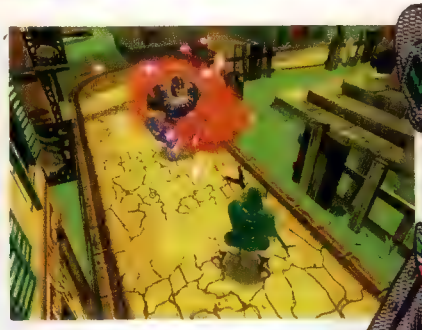
È una spiegazione fin troppo razionale: la stessa linea di pensiero che ha dato a Levine la spinta decisiva quando la sua società era senza soldi, senza progetti e con un futuro incerto. "Mi sono reso conto che quello era il momento in cui la maggior parte delle persone getta la spugna, quando le cose diventano troppo difficili, e credo che gran parte del successo per una piccola impresa dipenda dalla capacità di resistere a quel momento. Non si tratta di astuzia o di abilità, ma della capacità di riconoscere che se si abbandona, non si decollerà mai. È una settimana dopo abbiamo tirato fuori *Shock 2*".

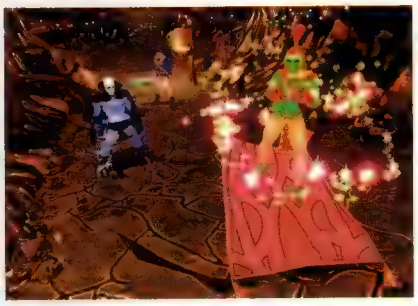
La trama messa a punto da Levine per *Vengeance* faceva del deathmatch una space-opera, usando il sorprendente punto di vista di una madre e della figlia, come in *The Lost*. "Un sacco di gente ha detto che la storia era semplicistica, ma il problema è che non puoi essere troppo complesso quando hai a che fare con un FPS"

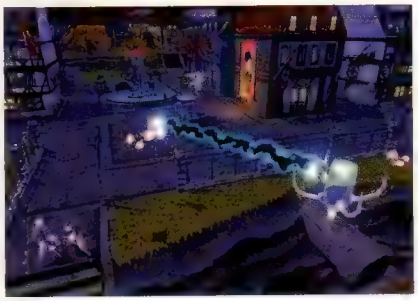
FREEDOM FORCE

IRRATIONAL GAMES SFIDA IL TERZO REICH

Titolo: **Freedom Force vs The Third Reich**
Sistema: **PC**
Produttore: **Digital Jesters**
Sviluppatore: **Irrational**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Primavera**







Rispetto a *Freedom Force*, *FFv3R* appare una progressione tanto naturale quanto la pubblicazione di una nuova serie del proprio fumetto preferito, sebbene dal momento che si ispira alla golden age dei comic book, l'esperienza è più assimilabile al ritrovamento di un classico del passato rovistando nel raccoglitore degli arretrati.

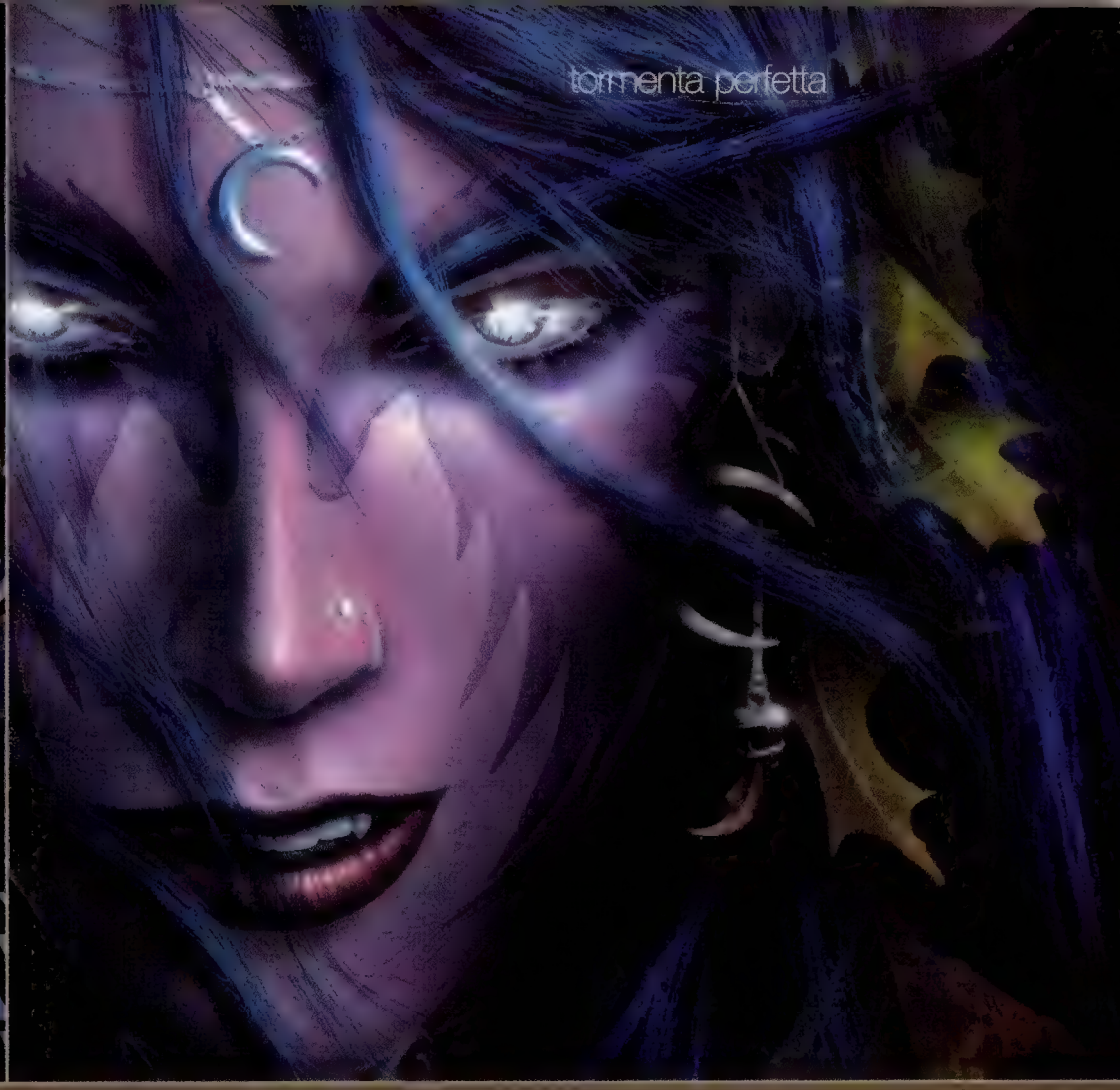
Ambientato (inizialmente) a un anno di distanza da quel 1962 che faceva da sfondo al prequel, *FFv3R* riporta il giocatore in una Patriot City dove la pace e la prosperità regnano e un supercattivone della Guerra Fredda medita vendetta. Dopo una rapida puntata a Cuba per prendersi cura di alcune testate nucleari ed un piccolo salto nel tempo, gli eroi ritornano alla base per scoprire che il mondo è in balia del Reich, uscito vittorioso dalla Seconda Guerra Mondiale. La Freedom Force decide così di fare un ulteriore balzo nel tempo e di tornare agli anni '40 per sconfiggere i superpoteri dell'Asse e rimettere le cose a posto.

A livello concettuale, il gioco non presenta rivoluzioni, ma solo una serie di nuovi protagonisti (per la maggior parte combattenti costruiti sugli stereotipi dell'iconografia bellica degli anni '40) e i miglioramenti e le aggiunte resi possibili da uno sviluppo più calmo rispetto a quello che ha dato forma a *Freedom Force*. Il team ammette che il primo gioco sia stato lanciato in fretta e furia, con una modalità multiplayer 'opinabile' e un bilanciamento migliorabile. Nel caso di *FFv3R*, il sistema di controllo tramite menu è stato reso più immediato e l'IA dei singoli supereroi migliorata in modo che possano sopravvivere più a lungo alla separazione dagli altri membri del team (sebbene l'intervento del giocatore sia comunque necessario).

Le modifiche più sostanziali riguardano la modalità multiplayer: i sanguinosi deathmatch del primo episodio sono ancora possibili (seppur governati da una ricca serie di opzioni di bilanciamento/sbilanciamento), ma l'aggiunta più esaltante è il multiplayer story-driven, fondato su episodi da affrontare in gruppo con tutta la profondità narrativa della storia raccontata in singleplayer.

Il gioco verrà accompagnato da diverse missioni ideate da Irrational, ma sarà la mod community a prendere in mano le redini della situazione dopo il lancio, forte della facoltà di alterare a piacimento qualsiasi parametro di una tipica missione story-driven (artwork di apertura compreso). Il team suggerisce missioni che vedano contrapposti esclusivamente soldati alleati e dell'Asse privi di superpoteri, ma è probabile che la maggior parte dei giocatori non resisterà alla tentazione di inserire qualche devastante supereroe fiammeggiante, soprattutto considerando che tanto gli eroi quanto i loro poteri sono totalmente personalizzabili.

Irrational descrive *FFv3R* come 'un toolset di supereroi', un titolo incentrato sulla facoltà di crearsi il proprio gioco al di là di prender parte a quello preconfezionato. Su quest'ultimo ci sono pochi dubbi considerata l'abilità di Levine nel tracciare una sceneggiatura che sfrutti pathos e vena umoristica del materiale sorgente, ma il pregio più grande di *FFv3R* sembra essere l'esplicita fiducia di Irrational nell'intelligenza e nella creatività dei suoi utenti.



TORMENTA PERFETTA

La continua ascesa di Blizzard Entertainment ha trasformato la casa di *WarCraft* in uno dei principali nomi dell'industria. **Videogiochi** incontra tre figure chiave della softco californiana per scoprire il segreto dei creatori di *Diablo*

Fondata nel 1991 da un terzetto di laureati presso l'UCLA con la dichiarata volontà di 'realizzare grandi giochi', la casa che sarebbe poi diventata nota col nome di Blizzard prese vita come Silicon & Synapse, una third party dedita allo sviluppo di giochi per SNES e Mega Drive.

Pur ottenendo discreti risultati, il cambio di nome e di piattaforma avvenuto in occasione dello strategico per PC *WarCraft* vide la softco fare un salto di categoria, mentre *WarCraft 2*, figlio di una crescente confidenza della società nonché dell'affinamento del suo stile, ottenne un successo mostruosamente più ampio di quanto si aspettassero gli stessi sviluppatori. Da qual momento in poi, l'operato di Blizzard sarebbe stato mosso dal desiderio di superare se stessa.

In virtù di questa filosofia, il lancio dell'RTS fantascientifico *StarCraft* venne posticipato per due anni in risposta a una tiepida accoglienza ricevuta all'E3. Nel frattempo, *Diablo* conquistò un pubblico tanto enorme quanto le bollette telefoniche per le connessioni dial-up che generò, e quando una versione pesantemente riveduta e corretta di *StarCraft* vide finalmente la luce nel 1998, fu il delirio, soprattutto in Corea, dove il gioco riscuote ancor oggi un successo enorme.

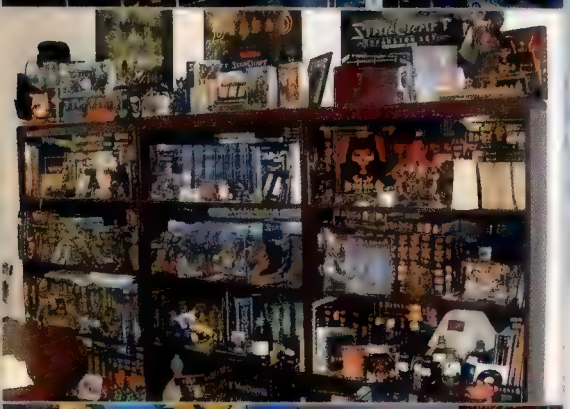
Il regime produttivo di Blizzard è ormai consolidato: lanciato un gioco, segue l'espansione, e quindi, dopo immancabili posticipi, il seguito vero e proprio (ultimamente la casa sembra aver adottato l'approccio del 'quando esce, esce' reso celebre da id). L'impazienza dei suoi fan viene mitigata dagli eccellenti risultati commerciali, come dimostra la facilità con cui *Diablo 2* e *WarCraft 3* hanno raggiunto le vette delle classifiche di vendita (ancor prima di arrivare nei negozi, il secondo aveva già totalizzato quattro milioni di prenotazioni).

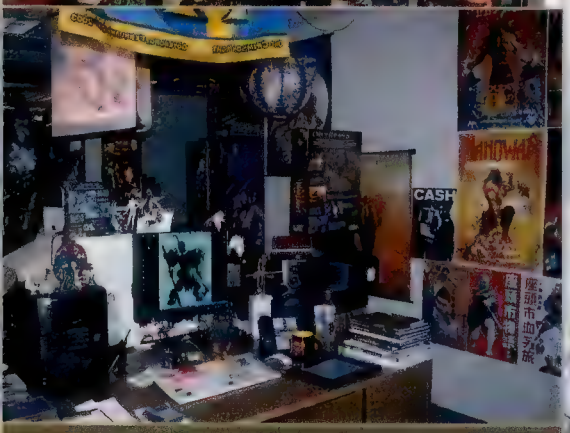
Dopo quattro anni di sviluppo, il debutto di Blizzard nel massive multiplayer con *World Of WarCraft* sta finalmente avendo luogo, mentre il seguito di *StarCraft*, ormai al terzo anno di lavorazione, sembra essere in dirittura d'arrivo. E dietro porte chiuse chissà quanti altri mondi sono in fase di progettazione.

Proprio come i suoi giochi, gli uffici di Blizzard sembrano semplici ma in realtà sono intricati. La neutralità dell'atrio lascia ben presto il posto ad una selva di uffici stracolmi di poster, scatoloni, action figure e ogni tipo di memorabilia dei titoli passati di Blizzard. È un ambiente caotico ma non disordinato, familiare come un dormitorio studentesco allestito per sessioni di gioco notturne, lussureggiante come fosse l'interpretazione di una software house ad opera di uno scenografo hollywoodiano.

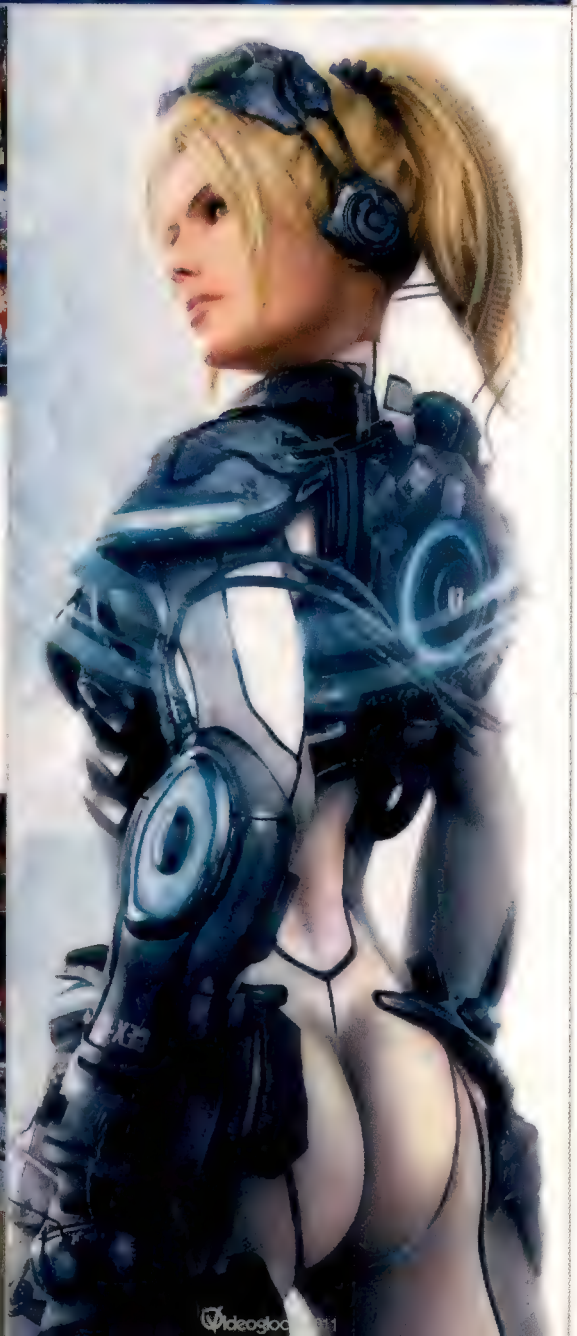
Ma ciò che colpisce maggiormente è l'abbondanza di giochi. Non solo quelli della stessa Blizzard (che naturalmente occupano un posto di primo piano), ma ogni tipo di gioco, dai coin-op parcheggiati nello scantinato alle pile di televisori e console erette in diverse sale, passando per scaffali strabordanti di confezioni di giochi. Un'occhiata a queste ultime rivela titoli leggendari tanto dell'ultimo mese quanto del decennio passato, a testimonianza della passione di Blizzard verso il medium a cui contribuisce.

Ma un giorno non basta a carpire i segreti della casa californiana. Come testimoniano le persone intervistate, nemmeno dieci anni sono sufficienti per abituarsi a quella strana alchimia risultante dalla collaborazione di persone talmente appassionate di videogiochi da averne fatto la propria ragione di vita.





In tutti gli uffici di Blizzard, ogni minimo spazio è occupato da fonti d'ispirazione (sopra) o dal desiderio di conservare ogni merchandise di giochi Blizzard mai fabbricato



RTS NEL MONDO REALE

Frank Pearce, vice-presidente di Blizzard

Considerando tutte le connotazioni burocratiche che porta con sé la carica di vice-presidente, è rassicurante entrare nell'ufficio di Pearce e trovarvi una scultura a grandezza naturale di un mostruoso Thrall, nonché lo stesso **Frank Pearce** vestito con una sgargiante (e abbastanza inguardabile) camicia di *WarCraft*.

"La nostra crescita è stata abbastanza... impegnativa", esordisce con una modestia che risulterà comune a tutti gli intervistati che seguiranno. "All'epoca in cui realizzavamo titoli per SNES, il team di sviluppo era formato da un programmatore e mezzo e tre o quattro grafici. Anche quando abbiamo cominciato a realizzare giochi per PC, con *WarCraft: Orcs And Humans*, avevamo un team molto piccolo per gli standard odierni".

Molto piccolo anche per gli standard odierni di Blizzard: l'epica risonanza dei suoi universi virtuali ha fatto da sfondo all'ennesima storia di successo di una casa americana. Solo *World Of WarCraft* vanta un team principale di 65 persone, ma attinge anche ai 25 componenti della sezione Blizzard Film e agli otto membri del dipartimento audio, per non parlare dei team di supporto impegnati sui server e sulla conversione per Mac. La casa ha anche acquisito uno studio gemello, Blizzard North (responsabile della serie *Diablo*), con sede a San Mateo, che ha appena raddoppiato le proprie dimensioni per tenere il passo degli uffici centrali di Irvine.

"E questo senza contare l'assistenza tecnica", aggiunge Pearce. "Sui titoli per SNES, ovviamente, non c'era assistenza tecnica, ma quando abbiamo iniziato a lavorare su PC abbiamo preso la decisione di fornirla internamente piuttosto che affidarci a un publisher: pensavamo che fosse l'unico modo per mantenere i nostri elevati standard qualitativi. Per la stessa ragione, anche tutto il testing viene condotto internamente".

Questa miscela di autosufficienza e perfezionismo è caratteristica di Blizzard esattamente come il design che contraddistingue i suoi giochi, e suggerisce che la recente discesa nell'arena del massive multiplayer non rappresenti un balzo in territori ignoti ma un ovvio passo in avanti. Blizzard è sempre stata generosa nel supporto dei suoi giocatori, offrendo server gratuiti per il matchmaking e costanti update post-lancio.

"Non stiamo parlando di uno strillo da mettere sul retro della confezione. Considero le comunità a supporto dei vari giochi Blizzard come una caratteristica importantissima che aggiunge enorme valore ad ogni prodotto. È quindi necessario per noi coltivare queste comunità e assicurarci che godano di lunga vita", dice Pearce. Regolari registrazioni al bilanciamento e il download di mappe (o, nei casi di *WarCraft 3* e *Diablo 2*, contenuti assolutamente nuovi) hanno fatto sì che il catalogo dei giochi Blizzard rimanesse attuale anche anni dopo la prima uscita.

Se da un lato Blizzard riesce a tenere i suoi fan incollati alla propria visione, dall'altro non dev'essere facile fare altrettanto internamente vista la crescita esponenziale che ha interessato il suo staff. "Di sicuro con 300 dipendenti è una sfida che dobbiamo affrontare. Non conosco tutte le persone che lavorano nel nostro palazzo. Non credo nessuno conosca tutti", ammette Pearce. Vale la pena sottolineare che i fondatori sono rimasti coinvolti nel processo di sviluppo: Pearce ha lavorato alla programmazione della maggior parte dei titoli di Blizzard e ha assunto ruoli di comando all'interno del team di *WarCraft 3*.

"La chiamo 'integrazione verticale'", sogghigna Frank Pearce ironizzando sulla parlata da bussiness man. "Con *WarCraft 3* non programmavo solamente, ma ero a capo del team e mantenevo il mio ruolo dirigenziale per quanto riguarda le decisioni strategiche. Mi piace un sacco lavorare sul codice di un gioco perché mi permette di restare in contatto col prodotto e col team di sviluppo. Non voglio limitarmi a dirigerlo e basta".

Un'altra forma di integrazione presente nella cultura di Blizzard riguarda la collaborazione nella fase di design: anche se ci sono dei ruoli prestabiliti all'interno dei progetti, tutti i membri contribuiscono alla direzione del gioco. "Vorrei dire 'per caso'", sorride Pearce quando interrogato sull'origine di questa decisione, "ma sono sicuro sia una filosofia che Allen [Adam, un altro dei co-fondatori, insieme a Pearce] ha sempre cercato di applicare al modo in cui operavamo. Avevamo dei comitati, una specie di 'unione sindacale', che avrebbero parlato delle questioni principali del momento: se avevi delle idee o delle opinioni potevi esporle ad un comitato ed essere sicuro che il tuo feedback sarebbe stato preso in considerazione. E usiamo ancora quel modello".

"Abbiamo deciso di spendere ogni possibile ora lavorativa sul gioco finché non fosse pronto. E ci sono voluti cinque mesi. Ma penso che un fattore importante sia la passione"

La filosofia di sviluppo più conosciuta al pubblico di Blizzard riguarda comunque l'astensione dal far uscire giochi 'finché non siano pronti': un regime imprescindibile di controllo della qualità che Pearce sostiene in toto. "Siamo molto fortunati dato che il nostro curriculum ci dà un sacco di peso in questo senso. Finché continuiamo a dimostrare che siamo in grado di fare quello che facciamo molto bene, allora viene data una sacco di importanza alla nostre decisioni su quanto a lungo tenere un gioco in lavorazione. Gli sviluppatori più nuovi probabilmente affrontano problemi coi pagamenti mensili e coi publisher che gli fiatano sul collo affinché i progetti vengano finiti il più presto possibile... C'è una continua battaglia fra sviluppatori e publisher".

Sebbene gli effetti di un prolungamento dei tempi di sviluppo siano ovvi, con pochi sviluppatori occidentali in grado di permettersi questo lusso, viene da chiedersi quali conseguenze possa avere un atteggiamento simile sui team che ne sono coinvolti. "Quando abbiamo discusso su come ultimare *WarCraft 3*, volevamo consegnare il gioco ai nostri fan il prima possibile e fare in modo che fosse qualcosa di cui andare fieri", ricorda Pearce. "Quindi abbiamo deciso, come team, di spendere ogni possibile ora lavorativa sul gioco finché non fosse pronto. E ci sono voluti cinque mesi. È un processo difficile da gestire, ma penso che un fattore importante sia la passione delle persone che lavorano qui dentro e la visione che condividono per i videogiochi".

Per sua natura, Blizzard è come un genitore iperprottetivo, che scoraggia chiunque voglia occuparsi dei suo prodotti e che pretende che i propri franchise tornino a casa entro le undici. Questa politica ha dato vita a un rapporto molto spigoloso con sviluppatori terze parti: non a caso, l'unico progetto mai cestinato di Blizzard, *WarCraft Adventures: Lord Of The Clans*, era un titolo third party mentre l'action game per console *StarCraft: Ghost* ha subito lunghi posticipi (è ora previsto per il 2005) assieme ad un cambio di co-sviluppatore (dalle mani di Nihilistic Software, il progetto è passato lo scorso giugno a quelle di Swingin' Ape Studios, autori di *Metal Arms*). "È un settore in cui abbiamo cercato di espandere i nostri orizzonti, ed è probabilmente dove abbiamo trovato gli ostacoli maggiori perché non siamo a stretto contatto con il processo di sviluppo", commenta Pearce.

Sebbene Pearce non voglia rivelare se l'accordo con Swingin' Ape possa significare che altri franchise di Blizzard approderanno su console, è impossibile non chiedergli se la crescita della comunità online e la costante popolarità dei titoli alla *Diablo* non indichino che ci sia un pubblico assetato di titoli Blizzard anche nel panorama console.

"Dai tempi del primo *WarCraft*, la nostra esperienza orbita attorno al PC, quindi siamo rimasti legati a quello. Se guardo al successo dei nostri titoli, direi che non abbiamo perso nulla focalizzandoci sul PC", dice Pearce. "Ma non ci sono mai mancate idee brillanti anche per i giochi console: ci manca solo la gente che le concretizzi".

L'ARTE DELLA GUERRA

Samwise Didier, art director di Blizzard

"È forte vedere come da una piccola società Blizzard sia cresciuta al punto da diventare uno dei nomi principali dell'industria", dichiara **Samwise Didier** con la rilassatezza e la tranquillità tipica del californiano medio. "Ma stiamo ancora facendo quello che facevamo quando abbiamo cominciato: realizzare ottimi giochi".

Un'altra costante, anche attraverso tre universi distinti, è sempre stato lo stile grafico di Blizzard, caratterizzato da una sensibilità pulp, magari dal gusto acquisito, ma che proprio per questo è apprezzato tanto al di qua quanto al di là del Pacifico. Poco sorprendentemente, il programma appena lanciato per la raccolta di fan art (le opere prescelte vengono mostrate sul sito e negli uffici di Blizzard) sta vedendo un numero incredibile di proposte da tutto il mondo.

"Non abbiamo mai cambiato il nostro stile originario. Il primo orco che abbiamo realizzato, in *Blackthorne* [action-platform del 1994], era semplicemente un esserino che inseguiva Blackthorne. Ma abbiamo pensato 'Ehi, questi esseri non sono male', quindi abbiamo usato lo stesso personaggio per gli orchi di *WarCraft*", dice Didier. "Artisticamente, abbiamo sempre puntato verso un unico traguardo: cerchiamo di far sì che tutto sia esagerato, sproporzionato e molto colorato, e poi aggiungiamo la dose più grande possibile di 'fumettosità' al tutto".

È allora questo il segreto del successo del design di Blizzard: riproporre il linguaggio visivo degli eroi e dei cattivi dei fumetti già presente nel DNA della generazione attuale di giocatori? "Penso che proponiamo sufficiente realismo da attirare la gente che non ama i cartoni, ma abbiamo anche abbastanza eroi grossi, verdi e cattivi per attirare i ragazzi appassionati di fumetti e di anime. E cerchiamo di sfruttare gli stereotipi più classici: se esaminate *StarCraft*, ci sono i marine macho, ci sono gli alieni evoluti e intelligenti, ci sono gli insetti divoratori di ogni cosa. I nostri grafici potranno farvi i nomi di tutti gli X-Men e hanno un proprio personaggio preferito in *Street Fighter* o *Samurai Shodown*. Siamo tutti dei geek qui dentro", dice ridendo, prima di concludere: "Ed è un'etichetta che portiamo con orgoglio".

Anche se lo stile è rimasto intatto per un decennio, l'output si è dovuto adattare a uno scenario ludico in rapido mutamento, con sprite prerenderizzati dalla risoluzione sempre maggiore che hanno in fine lasciato il posto ai personaggi interamente 3D di *WarCraft 3*. "All'epoca il 3D era una specie di novità per noi e non avevamo molti dipendenti", dice Didier, "ma quando è arrivato il momento di lavorare su *WarCraft 3*, la gente stava già realizzando giochi in 3D, quindi toccava a noi farci avanti e alzare la posta in gioco".

Ironicamente, il passaggio dal 2D al 3D avrebbe finito per agevolare quello dagli schizzi originali ai modelli in-game: "All'epoca, con *StarCraft* ad esempio, dicevamo 'Abbiamo bisogno di questo tipo di unità' e la realizzavamo semplicemente, ma con *WarCraft 3* abbiamo prima progettato le unità e poi le abbiamo modellate di conseguenza. A volte prendevamo degli elementi dai disegni e li usavamo come texture: prima di

Avventurarsi negli uffici di Blizzard senza nominare un [illegible] è pressoché impossibile. Ma ancora più difficile è resistere alla tentazione di [illegible] i [illegible] di Kungan!

allora raramente facevamo dei bozzetti concettuali e ciò ha comportato il cestinamento di un sacco di disegni".

I modelli 3D di Blizzard conservano la personalità dei loro predecessori prerenderizzati, senza appesantire esageratamente l'hardware. Sembra quasi che i tratti decisi e i colori primari che hanno definito il design della casa americana abbiano permesso al suo stile di resistere alla prova del tempo. "Se hai un artwork forte, un maggior numero di poligoni può senz'altro aiutare a migliorarlo, ma puoi comunque ottenere un buon risultato avendo una bella forma", dice Didier. "E poi è l'animazione a fare la differenza: l'ultimo arrivato nel nostro team è qui da cinque anni, quindi lui e gli altri animatori hanno questo genere di design nel sangue e le loro idee sono perfette".

Un comparto grafico dipendente dallo stile del design piuttosto che dall'evoluzione della tecnologia è piuttosto inusuale in ambito PC: sembra quasi che Blizzard vada controcorrente rispetto alla comunità PC, totalmente affascinata dalla grafica fotorealistica. "Secondo me Blizzard non è mai stata una società guidata dalla tecnologia", dice Didier. "La gente sta facendo di tutto per raggiungere il fotorealismo, ma disegnare roba fotorealistica non è così divertente. È sempre la cosa più noiosa da fare durante una lezione di educazione artistica: 'Disegnate un cesto di mele', quando tutti vorrebbero semplicemente disegnare orchi e guerrieri e demoni e mostri e astronavi e stelle fiammeggianti".

L'approccio di Didier è evidente anche nelle differenze fra i mondi virtuali di giochi come *World Of WarCraft* e *EverQuest 2*. "Con *World Of WarCraft* volevamo proporre un mondo vivente e pulsante, ma che fosse una interpretazione del mondo completamente nostra", spiega. "Abbiamo scelto l'approccio cartoonesco non solo perché tutti gli altri stanno puntando verso il realismo esasperato, ma perché è più divertente da disegnare: ci sono più colori, più personaggi dinamici e non si rischia di subire il paragone con qualcosa di realmente esistente".

"Disegnare roba fotorealistica è la cosa più noiosa da fare durante una lezione di educazione artistica. Tutti vorrebbero disegnare orchi e guerrieri e demoni e astronavi"

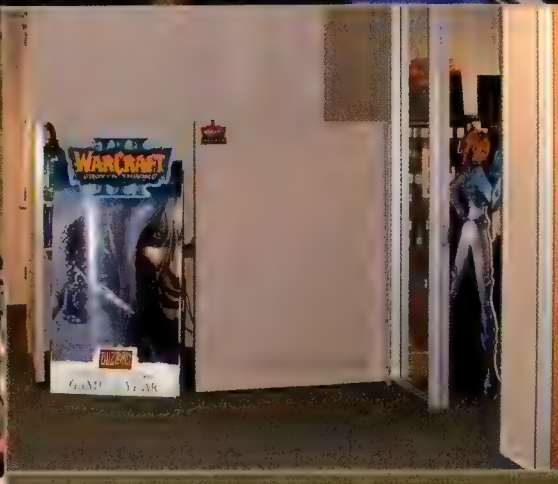
E puntare sul fantasy piuttosto che sul realismo permette una maggiore interazione fra grafica e game design, specialmente in un ambiente che favorisce la collaborazione come quello di Blizzard. "Vale in entrambi i sensi", concorda Didier. "Quando i designer hanno un'idea, cerchiamo di escogitare qualcosa che la faccia funzionare. E viceversa: quando noi proponiamo un insetto gigantesco o un Crypt Lord nonmorto, loro si chiedono 'Cosa possiamo far fare a *questo* personaggio?'. Blizzard è una società molto raccolta e tutti lavorano assieme".

Malgrado tradizione e spirito di squadra guidino l'operato del dipartimento artistico, Didier sottolinea l'importanza di assorbire nuova linfa per espandere e migliorare lo stile Blizzard. Il che ha particolare rilevanza nell'ambito della divisione cinematografica della società, cresciuta in termini di ambizione visiva e tecniche di ripresa fino a diventare un colosso rispettato quasi come la legione di animatori CG di Square Enix.

"All'inizio cercavamo gente disperatamente: se erano in grado di fare un bel disegno su un foglio di carta millimetrata, li prendevamo. Adesso siamo sufficientemente grandi da poter ancora assumere queste persone, ma anche gente con esperienza nell'industria. E il reparto cinematografico è migliorato costantemente: ormai è come vedere dei cortometraggi". C'è quindi la possibilità di vedere un lungometraggio targato Blizzard Film in futuro? "Lo spero proprio", ammette Didier. "Ma prima devono fare le cut-scene per i nostri giochi".

E Didier ha ben chiare quali siano le priorità per Blizzard, come dimostra mentre spiega l'importanza di una direzione artistica unica per il successo dei titoli della casa. "Penso che la nostra arte grafica sia uno degli elementi più importanti dei nostri prodotti. Ma non importa quanto sia bello da vedere un gioco: se fa cagare, la gente non ci giocherà". Didier sorride, fa segno di riavvolgere il nastro del registratore e si corregge. "Se non è divertente da giocare, la gente non ci giocherà". 'Fa cagare' andava bene lo stesso, Didier.

'Immagazzinamento di embrioni criogenici'. Pochi capiranno i cartelli ispirati a *StarCraft*, ma il frigorifero negli uffici di Blizzard è un soggetto fotografico impossibile da ignorare



In Blizzard sanno sicuramente come sfruttare il terreno e le sue risorse, ma c'è comunque da sperare che la porta ricavata dal cartonato *Frozen Throne* sia in attesa di upgrade

I MONDI DI WARCRAFT

Chris Metzen, vice-presidente dello sviluppo creativo di Blizzard

La mole di media presenti nell'ufficio occupato da **Chris Metzen** (fumetti, romanzi, artbook, giochi e videogiochi) è quasi opprimente e minaccia di seppellirlo da un momento all'altro. Ma lo spirito creativo di Metzen non è meno impressionante: il suo lavoro ha dato forma alla mitologia che circonda ogni universo di Blizzard.

"Probabilmente sono stato il quindicesimo impiegato: ho iniziato a lavorare su *Justice League Task Force* per SNES come animatore", ricorda Metzen. "*WarCraft* aveva riscosso un successo inaspettato, e fu proprio all'inizio di *WarCraft 2* che passai una nottata a buttare giù un documento di tre paragrafi che riassumesse quello che poteva essere successo fra *WarCraft* e *WarCraft 2*. Il lavoro mi servì a farmi spostare su *WarCraft 2* come 'designer'. Non sapevamo cosa potesse significare quel ruolo all'epoca: credo che i capi pensassero che avrebbe comportato la realizzazione di grafici a torta e design minori, ma in realtà passavo tutto il giorno a inventare cose e da lì è cominciato tutto".

Ecco ancora quella modestia tipica di Blizzard. Col contributo di Metzen, *WarCraft* passò dall'essere una semplice battaglia fra due razze a un intero continente di culture in conflitto fra loro, quindi a un mondo vero e proprio. "Stavo cercando di costruire una storia epica basata su quel piccolo conflitto. E con *World Of WarCraft* è possibile vedere come una piccola idea di otto, nove anni fa abbia portato ad avere questa cosa infinitamente più grande, con centinaia di persone che l'hanno forgiata e hanno aggiunto la propria visione. Tutti partecipano al design del gioco: tutti propongono unità, personaggi e poteri, e costruiscono questa sorta di scacchi. Io sono una specie di guardiano che giudica quali idee siano appropriate per una determinata razza, cultura e meccanica", spiega Metzen. È stata la sua devozione al contesto storico a colpire un numero sempre crescente di fan di Blizzard.

"Sono cresciuto con Dungeons & Dragons, come fan di Star Wars, come fan dei fumetti, con i loro schemi narrativi. Mi hanno attratto da piccolo e hanno continuato a fornire nuove PI finché non ho pensato: ecco cosa serve. Sono sempre stato sicuro che avremmo realizzato giochi divertenti e interessanti per la gente, ma cosa sarebbe successo se avessimo costruito una sorta di universo per loro, facendo sì che gli appassionati continuassero a pensarci anche quando non stavano giocando? Ecco, questa era la teoria, ma la pratica era assai più dura. Ricordo che i miei capi mi dissero: 'Ragazzo, abbiamo bisogno che tu faccia grafici a torta, nessuno è interessato a questo e quello: vogliamo solo il gameplay'. Ma col tempo abbiamo scoperto che la gente reagiva positivamente a questi dettagli da geek ed è diventato parte di quello che siamo, di come sviluppiamo".

Di conseguenza, man mano che l'universo di Blizzard cresceva in densità, il lavoro diventava più sofisticato. Mentre la trama di *WarCraft 2* era narrata, quella di *StarCraft* si evolveva attraverso i personaggi. La risposta dei giocatori fu positiva e il metodo venne raffinato con l'eccellente storia di *WarCraft 3*. "Certo, il nostro lavoro riguarda il gameplay, e la componente online dei nostri wargame è massiccia, ma se siamo sufficientemente furbi e coraggiosi, ci sono sempre dei modi per coinvolgere il giocatore", dichiara Metzen. "In tutti videogiochi c'è la componente pura, viscerale, tattile del gameplay, che ti coinvolge sin dal principio. L'elemento secondario è l'immersione, l'escapismo, la fantasia. Ma se devi passare 20, 30 ore con un gioco single player... accidenti, ti deve assolutamente portare da qualche parte".

Ma la gente che sta ancora giocando a *Diablo 2* è probabilmente più interessata a trovare un oggetto incredibilmente raro che ad essere trasportata nel mondo di Sanctuary: non c'è il rischio che la meccanica detronizzi la storia, a prescindere dagli sforzi spesi su quest'ultima? "Non ho alcun rimpianto con *Diablo*. 'Fra due livelli avrò un sacco di cose nuove' è la base del gioco, dopo tutto. Se due persone...", si ferma per qualche secondo e decide di aumentare. "Se tre persone hanno prestato attenzione alla storia e ci si sono appassionate, se hanno letto il racconto nel manuale e hanno pensato fosse valido e quindi comprato uno di quei romanzi che pubblichiamo perché gli è piaciuto l'universo del gioco, be' anche questo è alla base del gioco.

"È la cosa più figa del mondo sapere che qualcuno vuole leggere le tue storie", prosegue mentre alle sue spalle troneggia il quadro con le copertine della linea di racconti. "Ho sempre voluto che accadesse, perché essendo cresciuto con la testa nei libri, i racconti legittimano l'idea. Non si tratta di 'Proviamo a fare quanti più soldi possibile', ma di vedere la gente reagire a quel livello. E questo ti porta a sospettare di aver fatto qualcosa di buono, e quindi ti sforzi di proseguire sulla stessa strada e migliorarti".

Neanche Metzen è certo di dove si possa arrivare con l'uscita di *World Of WarCraft*, ovvero col consolidamento di tutta la storia in mondo tangibile, con la trasposizione di momenti narrati in una vita virtuale imprevedibile e senza fine. "Mi piace pensare che la serie proseguirà per sempre. Mi riesce difficile immaginare a questo punto con *WarCraft*, o *StarCraft*, o qualsiasi altra licenza, quale possa essere l'apice dell'esperienza. Dobbiamo fare un gioco ancora più ampio? E come dovrebbe essere? Qualcuno troverà la risposta e sono sicuro uniremo i nostri sforzi per esaminare insieme quella direzione".

È comunque possibile fare un passo indietro e affiancare ad un mondo in evoluzione dei titoli a sé stanti, con un inizio e una fine? "I giochi massive multiplayer hanno cambiato il panorama. Voglio dire, guardate a cos'è successo con *EverQuest*: il seguito è ambientato nel futuro! Il gioco attuale va avanti comunque, ma ora c'è questo nuovo scenario... è bizzarro. Non ci sono precedenti, credo sia questo il punto".

Dato che il tempo sta per finire, è il momento di sparare una domanda che ha probabilmente aleggiato nella testa dei fan di *StarCraft* per sei, lunghi anni: perché la musica western, le schitarrate e le bandiere confederate che sventolano sul cielo stellato? "Ad essere proprio sincero, non mi piaceva la cosa inizialmente", ammette Metzen. "Quando abbiamo iniziato a lavorarci avevo l'immagine di questo colossale universo spaziale classico... Il dipartimento cinematografico propose delle sequenze con tizi grezzi che ingollavano birra e io, rassegnato, li apostrofai 'Dai, ragazzi, dovremmo realizzare un universo di classe qui'. Ma col passare del tempo mi sono ammorbidito e mi sono detto 'Al diavolo. Se pensate che la gente possa reagire positivamente, andiamo fino in fondo'. Ecco come è saltata fuori l'idea della Confederazione, anche se l'ultima cosa che passava per la mia testa era 'Questo potrebbe offendere la gente del sud: stiamo trasformando in stereotipo una parte enorme del mio paese'. Alla fine ha funzionato tutto. E come abbiamo scoperto in ogni fase dello sviluppo, quella è la magia: quando c'è della controversia, sei costretto a darci dentro dal punto di vista creativo per far sì che l'idea funzioni".

Metzen si appoggia allo schienale della poltrona per la prima volta durante l'intervista: "Questo è il bello dello sviluppo di videogiochi: avere 60 persone che prendono decisioni tutte insieme".

"In tutti i videogiochi c'è la componente pura, viscerale, tattile del gameplay, che ti coinvolge sin dal principio. L'elemento secondario è l'immersione, l'escapismo, la fantasia"

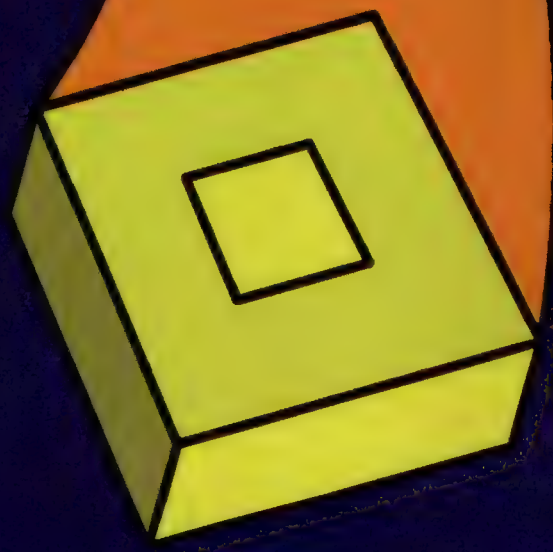
MIGLIAIA DI CODICI PER RISOLVERE CENTINAIA DI GIOCHI

I TRUCCHI PER I TITOLI PIU' GIOCATI, TRA CUI:

HALF-LIFE 2 • DOOM 3 • VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES • ROME: TOTAL WAR • THE SIMS 2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 • CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA • FULL SPECTRUM WARRIOR
WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR • DEUS EX: INVISIBLE WAR • TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY • HALO • HITMAN: CONTRACTS • IL TEMPIO DEL MALE ELEMENTALE
PAINKILLER • SHELLSHOCK VIETNAM '67 • THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND • THIEF: DEADLY SHADOWS
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW • UNREAL TOURNAMENT 2004
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE • MASTER OF ORION III E MOLTI ALTRI...

Activisi

onaries



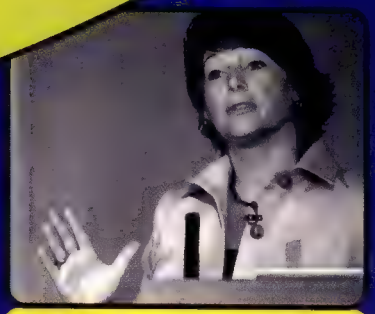
Nel 1979 Activision divenne il primo publisher third party della storia. Quanto è cambiata l'industria in questi 25 anni? E quanto è cambiata Activision?

Aprite il manuale di un titolo Activision dei primi anni '80 e sarete accolti da una foto dello sviluppatore, con tanto di ringraziamenti per aver comprato il gioco e qualche consiglio su come apprezzarlo fino in fondo. Aprite il manuale di un titolo Activision nel 2005 e sarete accolti da una pappardella legale che vi mette in guardia sul rischio di epilessia da fotosensibilità. I tempi sono cambiati e Activision con loro, a volte in virtù di una visione rivoluzionaria, altre volte a causa di decisioni imprenditoriali poco azzeccate.

La genesi della casa americana ricorda quella di molte altre società dell'epoca: quattro programmatori/designer fuoriusciti da Atari si uniscono ad un ex-dirigente dell'industria musicale per sviluppare e pubblicare videogiochi autonomamente. La dedizione dei cinque durante i primi anni di attività viene ripagata dall'attenzione di una giovane industria videoludica e dal fiorire del mercato casalingo.

"Sapevamo che con Activision stavamo realizzando qualcosa di nuovo ed unico: siamo stati la società con la crescita più rapida nella storia dell'industria americana", ricorda il co-fondatore **David Crane**. "Mentre eravamo nel periodo d'oro, il nostro nome è stato affiancato a quello di altre società molto popolari".

David Crane lavora ora coi suoi ex-colleghi di Activision in Skyworks, dove crea giochi gratuiti sovvenzionati da inserzionisti



Prima di diventare presidentessa, Kathy Vrabeck si occupava di brand management e del publishing mondiale di Activision, società in cui è entrata nel 1999

Il successo di Activision è dipeso in larga parte dal rifiuto delle regole non scritte di quel periodo: mentre Atari vedeva i suoi team di sviluppo interni dediti alla conversione di coin-op di successo sul limitato hardware del VCS 2600, Crane e soci sfruttarono le limitazioni tecniche per sfornare nuove idee, anziché mutilare game design già esistenti: "Progettavamo giochi che si adattassero alle capacità del 2600 piuttosto che provare a replicarvi un coin-op. I giocatori potevano percepire la differenza, e questo ha probabilmente contribuito più di ogni altra cosa alla popolarità dei titoli Activision". Se ciò è servito a renderli popolari, c'era un altro elemento che spingeva gli utenti a giocarci ancora e ancora e ancora. (Be', altri due elementi, con il secondo costituito dalle mitiche 'toppe' che la casa spediva a tutti i giocatori che avessero inviato le fotografie dei propri high score stratosferici).

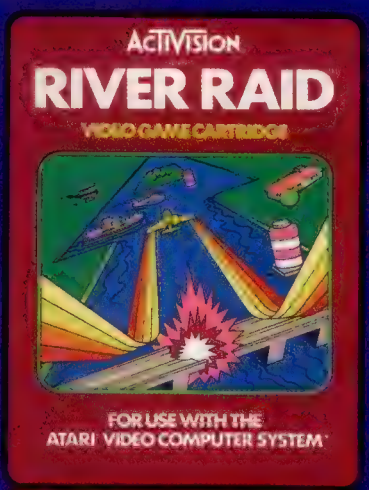
"Un gioco doveva essere divertente prima ancora di lasciare il laboratorio di design," spiega Crane. "Potrà sembrare scontato, ma in quel periodo era ciò che mancava a molti giochi di altre case, e questo ha danneggiato l'industria. All'interno del laboratorio di Activision, tutti giocavamo i titoli degli altri designer finché non ci fossimo assicurati di avere il migliore risultato possibile". Questo spirito critico poteva addirittura portare al blocco di titoli già completi, ma assicurò uno standard qualitativo invidiabile a tutta la line-up 2600 di Activision. Allo stesso modo permise alla casa americana di produrre un tie-in cinematografico di incredibile successo in un periodo in cui la ferita causata dal disastro *E.T.* era ancora aperta: *Ghostbusters*, firmato proprio da Crane. "Realizzare un buon gioco tratto da un film è sorprendentemente semplice: basta crearne uno in grado di reggersi senza licenza e poi affiancargli la proprietà intellettuale prescelta." Osserva Crane. "Molti giochi tratti da film fallivano per il poco tempo dedicato allo sviluppo. Con *Ghostbusters* avevo un gioco mezzo finito che potevo 'riciclare', e questo mi ha dato tempo sufficiente per concentrarmi sulla giocabilità".

"Un gioco doveva essere divertente prima ancora di lasciare il laboratorio di design. In quel periodo era ciò che mancava a molti giochi di altre case"

VENTICINQUE ANNI IN SEI PAGINE

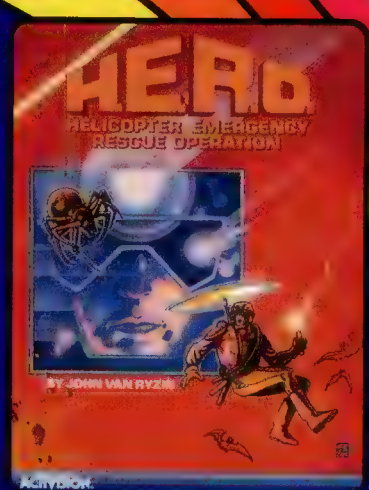
La storia di Activision raccontata attraverso i suoi titoli più importanti

1982: Progettato per hardware casalinghi (anche se il sequel, ironicamente, è diventato un coin-op), *Pitfall* ottenne un successo enorme

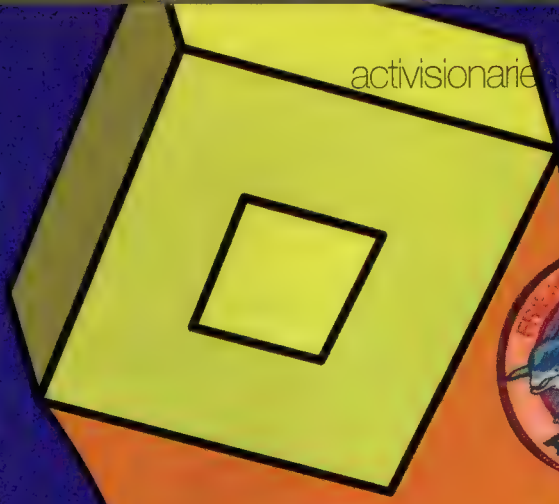


1982: Il classico di Carol Shaw rappresentò l'eccezione alla regola in un'industria dominata da game designer di sesso maschile

1983: Il Challenger era l'American Dream, e Activision, fondata da sognatori americani, non poteva non sfornare un simulatore per il 2600



1984: Pubblicato su sistemi a 8bit, *HERO*, con la sua inedita implementazione dell'inerzia e i suoi livelli enormi, era in anticipo sui tempi

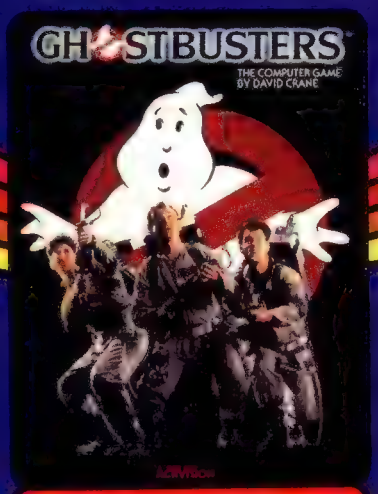


Il crack del 1984 che seguì il periodo d'oro del VCS costrinse Activision (e le altre terze parti nate sulla sua scia) a dirottare verso il mercato degli home computer. "Il 2600 era perfetto per i giochi basati sui riflessi, ma la memoria più ampia e la capacità di immagazzinare dati rendeva gli home computer più adatti a generi ludici differenti", dice Crane. E i giochi Activision erano molto differenti, decisamente in anticipo sui tempi per quanto concerne l'esplorazione e l'ampliamento dell'interazione gioco/utente, dai titoli paranoici della serie *Hacker* fino al precursore di *The Sims*, lo spesso dimenticato *Little Computer People* di Crane, passando per il 'racconto per computer' *Portal*.

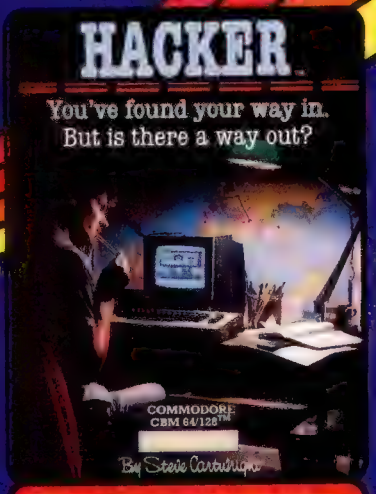
Pur rappresentando un periodo di creatività che pochi sviluppatori possono vantare, questi giochi non riuscirono ad ottenere il medesimo successo dei titoli Activision pubblicati durante il boom delle console, tant'è che i previsti seguiti di *Portal* e *Little Computer People* vennero abbandonati. "Non è che il mercato non fosse pronto per titoli sperimentali: semplicemente non era grande abbastanza per supportarli", dice Crane. "Esperienze come *Little Computer People* vennero accolte molto bene, ma da una percentuale assai piccola del mercato. Più tardi il mercato crebbe abbastanza da poter realizzare un titolo commercialmente valido pur essendo indirizzato solo a una piccola percentuale di giocatori".

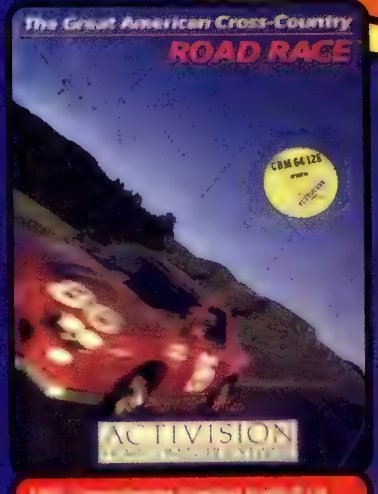
Nel 1986 la strada di Activision incrociò quella di un altro sviluppatore indipendente alle prese coi cambiamenti repentini del mercato dei videogiochi: Infocom, il gigante delle avventure testuali, che si stava riprendendo dal tentativo fallito di penetrare nel mercato degli applicativi. La fusione fra le due case avrebbe potuto portare grandi risultati, ma la situazione si complicò quando diversi fondatori di entrambe le società diedero le dimissioni, insoddisfatti della direzione intrapresa dalle proprie compagnie. Crane abbandonò Activision l'anno successivo, insieme all'ultimo nucleo del team di designer originale. "La dirigenza di Activision all'epoca non aveva assolutamente visione creativa", spiega. "Ho lasciato quando non potevo più influire sul futuro della società".

Quando sembrava che le cose potessero solo migliorare, peggiorarono ulteriormente. La casa



1984: *Ghostbusters* fu uno dei primissimi tie-in cinematografici ad avere un successo paragonabile a quello della pellicola a cui si ispirava

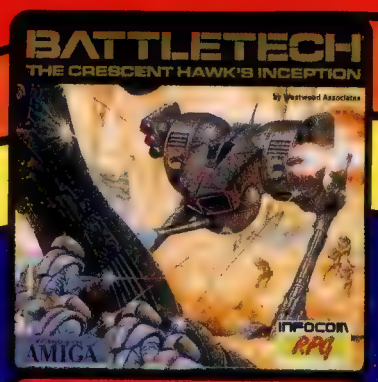




abbandonò il nome Activision in favore di Mediagenic, per sottolineare l'intenzione di produrre applicativi oltre ai videogiochi: un'inversione di tendenza che si sarebbe rivelata fatale proprio come era successo qualche anno prima per Infocom. Sotto Mediagenic, Activision divenne una catena di montaggio dedita a sfornare prevalentemente quelle conversioni di coin-op che i suoi fondatori (e con loro i consumatori dei titoli Activision) avevano ripudiato dieci anni prima. E sebbene la riedizione di *The Manhole* come 'il primo gioco interattivo su CD-ROM' sia passata alla storia, di sicuro non poté essere catalogata come successo commerciale, dato che la tecnologia CD-ROM era tutt'altro che diffusa.

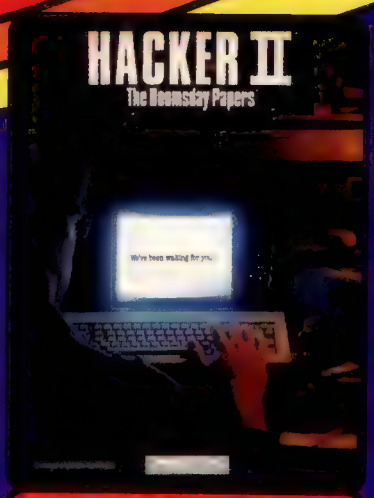
Gli anni di Mediagenic non furono privi di successi, come nel caso dei tre giochi su licenza BattleTech, ma furono contraddistinti dalla continua disintegrazione tanto di Infocom (che chiuse il proprio quartier generale di Boston nel 1989) quanto della compagnia stessa. Nonostante le successive riduzioni di personale per limitare i costi, Mediagenic giunse sull'orlo della bancarotta all'inizio degli anni '90, per poi venire rilevata dalla società di investimenti BHK Corporation. Mediagenic fu costretta a ricorrere all'Articolo 11 (una pratica comune per molti publisher americani negli ultimi anni) nel gennaio 1992; il nuovo management rispolverò quindi il nome Activision, raccolse i cocci e prese la strada di Hollywood.

Ormai un'ombra della casa che aveva dominato gli anni '80 ("Quando Activision traslocò a Los Angeles, aveva praticamente solo tre dipendenti", sottolinea Crane), la terza incarnazione di Activision si affacciò al nuovo decennio ferita e brutalizzata, un contrasto netto con l'esordio da superstar nella generazione precedente. Ma la determinazione non mancava e il tentativo di penetrare nel mercato PC fu pressoché immediato, grazie a *Return To Zork* e alla sua sapiente ricetta di FMV spettacolari e nostalgici, che gli permise di ottenere un buon successo commerciale e, soprattutto, l'attenzione dei media. Anche lo sviluppo travagliato di *MechWarrior 2*



1987: Creato da una Westwood in piena crescita, quest'avvincente RPG tattico offriva una longevità esemplare e un finale incredibile

1986: Un esperimento psicologico fatto videogioco permetteva di condurre una vita virtuale dalla nascita alla morte



1986: Più raffinato del predecessore, *Hacker II* prevedeva l'infiltrazione in una struttura sovietica attraverso le telecamere di sicurezza

1986: Rob Swigert creò una delle migliori storie sci-fi mai viste in un videogioco, esaltata da una narrazione interattiva esemplare

1989: L'avventura astratta dei fratelli Miller introduce il tono pacato e onirico che caratterizzerà il loro successivo universo di *Myst*

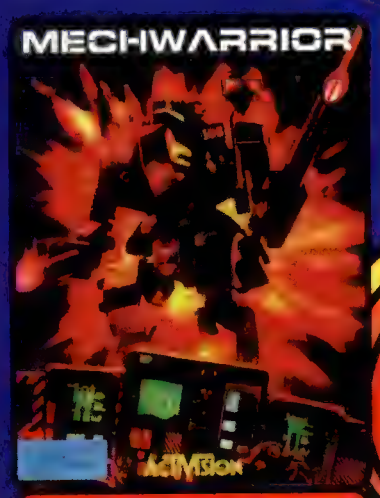
venne compensato dall'eccellente successo del gioco, nonostante l'uscita più volte posticipata nei negozi.

Ma con l'avvicinarsi dell'era a 32bit, Activision realizzò che un ritorno ai giochi su console sarebbe stato fondamentale per la crescita e la prosperità della casa. Dopo aver tentato diversi approcci, convertendo i suoi titoli PC di maggiore successo (come *Civilization 2* e una 'versione arcade' di *MechWarrior 2*) o forgiando alleanze coi suoi vicini di Hollywood (da cui originarono i terribili *Judge Dredd* e *Apocalypse*), Activision capì che il mezzo ideale per la transizione sarebbe stato uno skateboard. L'idea appariva probabilmente meno brillante nel 1999 di quanto possa sembrare oggi: lo skateboarding era uno sport di nicchia e Tony Hawk un nome sconosciuto ai più.

Ma Neversoft mise a punto un nuovo genere ludico, in grado di rilanciare i riflessi e la perseveranza richiesti dai giochi della vecchia scuola presso un pubblico alternativo e di tendenza. Il successo del gioco, sia di critica che di pubblico, riportò alla ribalta il nome di Activision.

Cinque anni e sei giochi dopo, il marchio Tony Hawk rappresenta oggi uno dei fattori che caratterizzano la moderna Activision: lo sfruttamento di licenze. Ma **Kathy Vrabeck**, presidentessa della società, respinge fermamente questo assunto: "Tony Hawk non è una licenza. Abbiamo inventato quel concept e poi gli abbiamo associato un atleta. Lo scorso anno, quasi il 100% del nostro fatturato è arrivato da PI originali". Ma pur essendo vero che franchise originali (sia ormai consolidati, come *Total War*, che in piena espan-

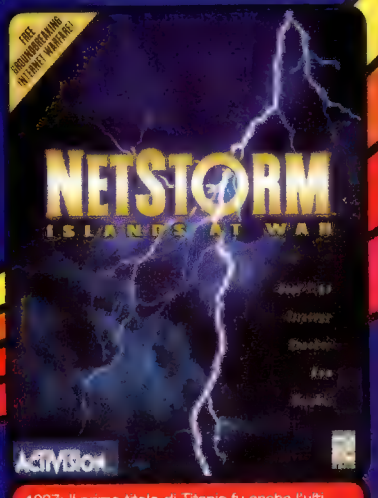
"La maggioranza delle persone che giocano sono utenti occasionali: praticano ancora il football, guardano la televisione, vanno al cinema"



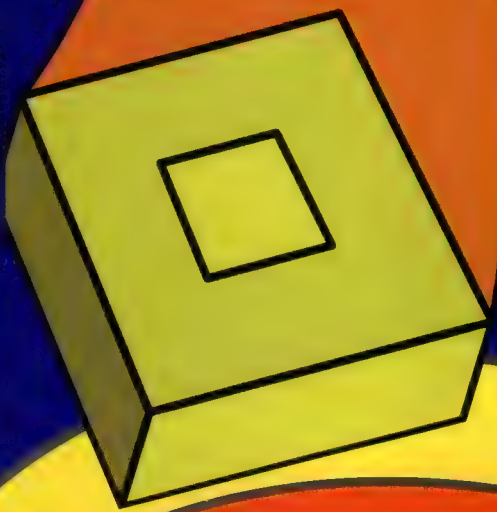
1989: Dynamix (che poi avrebbe creato *Starsiege* per Sierra) produce un RPG/simulatore considerato da molti il *BattleTech* definitivo

1993: Pur essendo legato solo marginalmente all'universo di *Zork*, *Return To Zork* divenne in poco tempo l'emblema della FMV generation

1995: Pur vedovo delle fasi RPG tra una missione e l'altra, il primo *MechWarrior* sviluppato internamente era una simulazione eccellente



1997: Il primo titolo di Titanic fu anche l'ultimo: un buon RTS, ma puntava sul multiplayer in rete in un periodo tutt'altro che favorevole



sione, come *Call Of Duty*) rappresentano una fetta importante del roster Activision, i tie-in cinematografici sono sempre stati alla base del business della casa americana. Da Star Wars a Shrek, da Spider-Man a Toy Story, l'elenco dei brand a cui Activision ha affiancato il proprio nome è chilometrico. Non è preoccupante una simile dipendenza dalle licenze cinematografiche? "Non dal nostro punto di vista", risponde Vrabeck. "La maggioranza delle persone che giocano sono utenti occasionali: praticano ancora il football, guardano la televisione, vanno al cinema, coltivano relazioni amorose e non hanno tempo per approfondire la conoscenza dei videogiochi. E si tratta di acquisti molto costosi".

La soluzione adottata da Activision per corteggiare questo mercato si basa sulla combinazione di brand popolari e un marketing molto aggressivo. "Al momento stiamo spendendo più sul marketing che sullo sviluppo dei giochi: il rapporto fra le due spese varia da titolo a titolo, ma lo sviluppo in sé è talmente costoso che è assurdo pensare di investire così tanto e poi non fare in modo che la gente sia a conoscenza del gioco," conferma Vrabeck.

La scelta di rispettare questa strategia votata al mass market ha portato negli anni alla cancellazione di titoli che non costituissero sicuri hit commerciali, come nel caso di proprietà originali come *Trinity* e *Dead Rush*. I giochi che sopravvivono a una simile politica possono contare su una spesa promozionale massiccia, ma è palese che in questo modo non ci sia spazio per titoli di nicchia che possano attirare giocatori più selettivi. Vrabeck non sembra particolarmente attratta dall'idea di lanciare titoli di nicchia a prezzi più bassi che potrebbero incoraggiare la sperimentazione: "Finora, rivenditori e consumatori non hanno dimostrato di essere sufficientemente preparati per valutare che genere di ritorno possano ottenere da un determinato gioco". Sembra che nell'era di Crane il mercato fosse sufficientemente preparato ma troppo piccolo, mentre in quella di Vrabeck sia abbastanza grande ma non sufficientemente furbo.

Eppure, anche se il passaggio al mass market significa sterzare verso

"Il nuovo modello economico adottato da Activision ha permesso di superare situazioni come quella di metà anni '90, quando la casa era cresciuta a un punto tale da atrofizzare la creatività"

1997: Il cielo arancione di Stroggos, il boato della Big Gun, la carneficina: impossibile dimenticare il primo frag segnato nel titolo id

1998: Questa simulazione bellica spaziale, del team che avrebbe poi formato Pandemic, rappresentò un ritorno alla creatività anni '80

1999: Tony Hawk presta il proprio nome a un gioco che diverrà uno dei titoli più significativi dell'era PlayStation. E per Activision

2002: La Totally Magic non riuscì a ripetere l'exploit di *Tie Figher*, ma il comando di un incrociatore spaziale era reso egregiamente

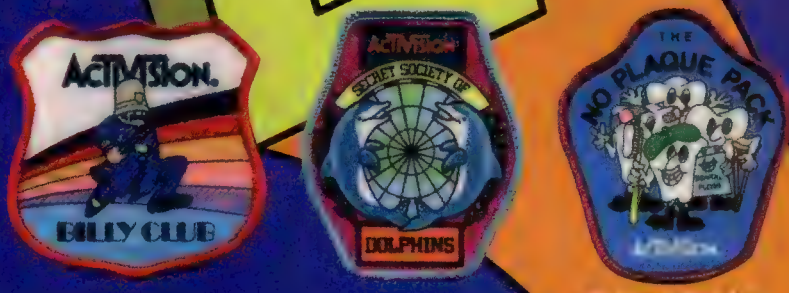
concept più elementari (come dimostrano *Spider-Man* e *Indiana Jones e la Tomba dell'Imperatore*), la storia recente di Activision ha visto un costante incremento in termini di qualità e varietà della produzione. Il nuovo modello economico adottato dalla compagnia ha permesso di superare situazioni come quella di metà anni '90, quando la casa era cresciuta a un punto tale da atrofizzare la creatività al proprio interno. Anche i team al lavoro su titoli di successo, come *Battlezone*, stavano iniziando a collassare.

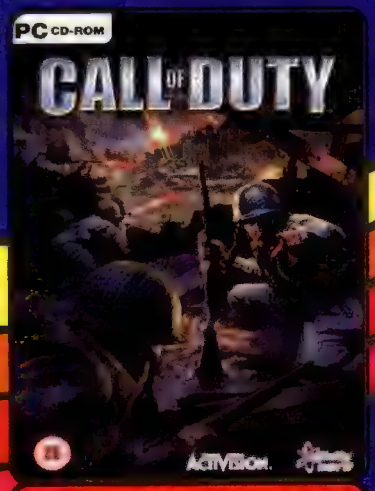
"Ci accorgemmo che gestire tutti questi team in un unico edificio (con progetti che finivano o venivano smantellati, con gente che si spostava da un team all'altro e doveva avere a che fare con la burocrazia classica di una grossa società) non funzionava. Quindi abbiamo dirottato all'esterno un sacco di team." Vrabeck spiega la decisione con nonchalance, ma la scelta di lasciar andare molti team in preda alla frustrazione fu molto coraggiosa. Gli sviluppatori poterono fuoriuscire, contare sul supporto economico di Activision, avere accesso alle proprietà intellettuali su cui stavano lavorando e appoggiarsi ad accordi di pubblicazione garantiti per i primi anni della propria esistenza. Per alcuni team tutto ciò non fu sufficiente ad assicurare un successo immediato, mentre per altri, come Pandemic, ha significato la nascita di una nuova forza creativa.

Ora Activision non ha alcun team di sviluppo interno, ma adotta una politica di acquisizione che la porta a rilevare team solo dopo che hanno dimostrato il proprio potenziale commerciale (come nel caso di Neversoft, Grey Matter, Treyarch e Infinity Ward). "Siamo arrivati a una fase in cui abbiamo degli sviluppatori che però rimangono molto indipendenti", spiega Vrabeck. "Conservano il proprio nome e i propri uffici, e noi ci occupiamo di parte dell'amministrazione, come stipendi e benefit. I team sono una nostra proprietà e abbiamo il vantaggio di non pagare royalty e cose simili, ma lasciamo che si gestiscano autonomamente". Tutto questo fa parte di un ideale al quale Activision ha sempre cercato di restare fedele: il nome delle sviluppatore compare sempre sul fronte della confezione. Vraneck è orgogliosa di affermare che Activision "considera moltissimo il ruolo dello sviluppatore nel modello del videogioco": un forma moderna per esprimere l'antica filosofia della casa americana.

Ci sono cose che non cambiano nemmeno in 25 anni di progressi: il profitto è sempre stata la cosa più importante per Activision. Crane è il primo ad ammettere che, nonostante tutti i ricordi nostalgici dei primi anni della compagnia, "eravamo un'azienda che aveva l'obiettivo di fare soldi. Rispettavamo determinati ideali, non per ragioni puramente idealistiche, ma perché avevamo una chiara idea di come realizzare i giochi migliori. E i giochi migliori sono quelli che vendono di più". Al giorno d'oggi, è evidente che i giochi migliori non godono sempre di questo lusso, e Activision ha potuto raggiungere il suo enorme successo solo adattandosi alle nuove condizioni del mercato. Per Crane, un gioco mediocre non avrebbe venduto, indipendentemente dalla popolarità della licenza che gli fosse stata affiancata. Per Vrabeck, una licenza mediocre potrebbe ammazzare qualsiasi gioco, indipendentemente dalla sua qualità. Per Crane, Activision significava poter assumere dei rischi, per Vrabeck, ridurli al minimo.

La sfida che deve ora affrontare Activision è quella di coltivare l'indipendenza creativa degli sviluppatori, gestendo altresì i costi crescenti necessari per comunicare quella creatività in maniera efficace a un pubblico sempre più ampio e sempre più distratto. Un esercizio di equilibrismo manageriale che ha funzionato alla perfezione, ad esempio, con *Rome: Total War*: Creative Assembly ha prodotto un titolo memorabile sia per le sue qualità ludiche che per il suo marketing creativo. Difficile trovare un monumento commemorativo più indicato per il primo quarto di secolo di Activision.





2003: Con lo spettacolare *Call Of Duty*, Infinity Ward mostra come realizzare un degno sparatutto basato sulla Seconda Guerra Mondiale

2004: Treyarch dimostra che le licenze funzionano quando riescono a catturare l'essenza di un personaggio piuttosto che copiare un film

2004: Pur non essendo rivoluzionario, l'FPS di id riesce a shockare grazie alle sue atmosfere cupe esaltate da una grafica 'mostruosa'

2004: Più che di 'Guerra Totale' bisognerebbe parlare di Simulazione Bellica Totale. Lo strategico arriva a un livello mai raggiunto prima

XBOX MAGAZINE UFFICIALE PRESENTA

XBOX

TRUCCHI & SOLUZIONI

Gennaio 2005
Speciale Future Games//04

PIÙ DI 1000 TRUCCHI PER I TUOI GIOCHI PREFERITI!

RISOLTE TUTTE LE MISSIONI

GUIDA A TUTTE LE MODALITÀ

LE SOLUZIONI COMPLETE DI

//BROKEN SWORD
//FABLE//HALO
//NINJA GAIDEN
//PRINCE OF PERSIA
//PROJECT ZERO
//SILENT HILL 2 & 4
//SOUL CALIBUR II
//SPIDER-MAN 2
//SPLINTER CELL
//PANDORA TOMORROW
//KOTOR//SUDEKI

TUTTE LE TATTICHE PER DIVENTARE IMBATTIBILI!

PRO EVOLUTION SOCCER 4

www.ufficialexbox.it

gamesradar.it

50004

9 771824 084002

future games

€4,50

ANNO II · GENNAIO 2005

CERCALA IN EDICOLA!

recensioni

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

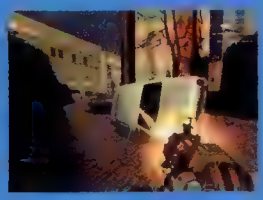
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Non c'è molto da aggiungere a quanto scritto nella recensione, se non che l'ultimo lavoro di Kojima è il titolo più giocato da **Videogiochi** di tutto il 2004

(PS2, Konami)

Halo 2
Il supporto Live è eccezionale, ma niente batte il tre-contro-tre locale, con i due team in stanze diverse per favorire la comunicazione privata, ovviamente

(Xbox, Microsoft)

Half-Life 2
Dopo aver lanciato un'auto verso un ignaro avversario o aver centrato un ceccino nemico con un simpatico archivio di documenti, chi ha più bisogno di UZI?



(PC, Vivendi)

RC Pro-Am
Nei centri commerciali US impazzano le console '15.000-giochi-NES-in-uno'. **Videogiochi** in trasferta finge che sia tutto legale e riscopre un classico di Rare

(NES, Nintendo)

Massive multiplayer rhythm game?

Nintendo riscopre il piacere di suonare in compagnia

'Giocabilità' è una parola orrenda. Non significa nulla e sta sempre più perdendo di efficacia nel descrivere la struttura delle azioni di un utente all'interno di un videogioco. E lo stesso vale per il suo equivalente anglosassone, quel 'gameplay' che ha già la sfortuna di essere composto da un paio di termini quasi impossibili da definire. Sul 'game' c'è poco da dire: senza lanciarsi in discussioni cervellotiche che procurerebbero a **Videogiochi** almeno un paio di thread di insulti su qualsivoglia forum, può essere definito come il meccanismo che rende possibile il giocare, 'play' appunto. Ben più difficile è decifrare questa seconda parola: esistono migliaia di testi e trattati sull'argomento, che toccano ogni tipo di disciplina accademica e forniscono un'interpretazione variabile come quella della moviola domenicale di una partita della Juventus.

Spesso il gioco viene interpretato come un modello per la riproposizione di attività della nostra vita reale. Sia che si tratti di abbordare la propria vicina di casa in *The Sims* o di mettere in pratica l'addestramento di un marine in *Full Spectrum Warrior*, un modo comune di decifrare il gioco è quello di considerarlo un ambiente versatile in cui sperimentare con la realtà. E ora, grazie ai progressi compiuti nella modellazione di motori fisici credibili, sta prendendo vita una nuova forma di gioco ispirata proprio alla replica della vita reale, esemplificata dal girare senza senso con una vettura di *FlatOut* ("cavolo, si muove come una macchina vera") o dallo sparare a tutto quello che capita in *Half-Life 2* ("cavolo, è talmente realistico che posso scrivere il mio nome sul muro col mitra").

Ma è interessante notare come il vocabolo 'play' venga utilizzato dai nostri cugini d'oltremanica (e oltreoceano) anche per descrivere l'azione di suonare uno strumento musicale. In altre parole, uno può 'play' *Doom 3*, come può 'play' una chitarra o un'intera orchestra. Curioso, no? Soprattutto perché suonare uno strumento incarna il significato più profondo del gioco: non si può vincere o perdere nel suonare Bach con un pianoforte o un pezzo degli Anthrax alla batteria, ma solo provare un'enorme soddisfazione. Non ci sono dialoghi o personaggi fittizi con cui interagire, eppure può essere profondamente toccante. Non si produce nulla, eppure è qualcosa di estremamente creativo. In un certo senso, è la nozione di gioco più coinvolgente e aperta, e, curiosamente, anche quella che i videogiochi finora hanno esplorato in maniera minore.

Daigasso: Band Brothers (p. 131) segue il sentiero tracciato da *Rez* e *Frequency* ed è il primo titolo a fare di questa forma di gioco un intrattenimento di gruppo. Tutto quello di cui si ha bisogno è un utente DS col gioco e in qualsiasi istante è possibile mettere insieme un'orchestra di DJ da far impallidire Invisibile Scratch Piklz o gli Xcutioners. In *Daigasso* il livello d'abilità richiesto è molto basso e il repertorio musicale limitato, ma non c'è ragione perché titoli futuri non migliorino questo aspetto. Brani musicali a otto tracce possono apparire come una cosa del passato rispetto alla complessità audio di titoli come *Unity* e *Funkydilla*, ma *Daigasso* racchiude in un unico software molte più idee nuove sul gioco e sulla giocabilità di quante non ne siano state prese in prestito da Hollywood durante l'ultimo decennio.

MGS3: Snake Eater (PS2) p084
Gran Turismo 4 (PS2) p088
Metroid Prime 2: Echoes (GC) p090
World Of WarCraft (PC) p092
KOTOR II: The Sith Lords (Xbox) p094
Sid Meier's Pirates (PC) p096
Prince Of Persia 2 (PS2, Xbox, GC, PC) p098
Blinx 2 (Xbox) p100
Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) p101
Jak 3 (PS2) p102
Shadow Of Rome (PS2) p103
Vampire The Masquerade: [illegible] p104
EverQuest II (PC) p105
Il Signore Degli Anelli: La Terza Era (PS2, Xbox, GC) p106
The Bard's Tale (PS2, Xbox) p107
Tom Clancy's Ghost Recon 2 (PS2, Xbox) p108
[illegible] p109
GoldenEye: Rogue Agent (PS2, Xbox, GC) p110
Alien Hominid (PS2, GC) p111
Armored Core: Nine Breaker (PS2) p112
Robotech Invasion (PS2, Xbox) p113
Shin [illegible] p114
NFSU 2 (PS2, Xbox, PC, GC) p115
Rumble Roses (PS2) p116
WWE Smackdo[illegible] p117
ESPN NFL 2K5 (PS2, Xbox) p118
Mario Tennis (GC) p119
Zelda: The Minish Cap (GBA) p120
Mawaru Made in Wario (GBA) p121
Metal Slug Advance (GBA) p122
Pathway to Glory (NGage) p123
Ridge Racers (PSP) p124
Lumines (PSP) p125
Metal Gear Acid (PSP) p126
Vampire Chronicle (PSP) p127
Minna No Golf (PSP) p127
Super Mario 64 DS (DS) p128
Sawaru Made in Wario (DS) p129
Feel The Magic: XY/XX (DS) p130
Daigasso: Band Brothers (DS) p131
Mr. Driller: Drill Spirits (DS) p131
[illegible] p132
Asphalt: Urban GT (DS) p132
[illegible] p133
Chokkan Hitofude (DS) p133

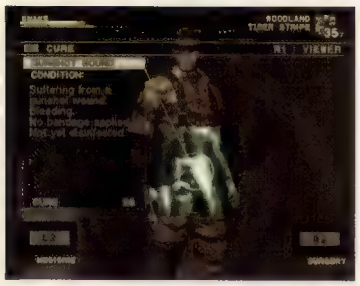
Metal Gear Solid 3: Snake Eater

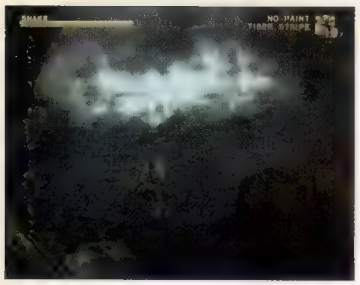
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno**

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Contenuti scaricabili





Trenta fotogrammi al secondo e qualche rallentamento sono lo scotto da pagare per godere di panorami evocativi come questo. Niente di grave. Se lo avete tollerato in *Ico*, non lo noterete nemmeno in *Snake Eater*

Prima di scrivere questa recensione, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* è stato portato a termine tre volte: la prima ha richiesto 18 ore circa, la seconda 23, la terza 28. Al momento, una quarta partita è in sospeso più o meno a metà del percorso, e il tempo associato al file di salvataggio riporta 17 ore, 15 minuti e 36 secondi.

Non è intenzione di questo incipit fornire un freddo resoconto scientifico sulla longevità dell'ultimo (primo?) capitolo dello stealth game secondo Kojima né, a dispetto di quanto potranno supporre i più maliziosi, sollevare una critica al tempo speso in scene di intermezzo o conversazioni via codec. È piuttosto quello che succede quando un gioco tanto articolato ed intriso di deliziosi segreti come *Snake Eater* ripaga la sperimentazione con la scoperta, l'esperienza con un più intimo apprezzamento del meccanismo ludico, la pratica con nuovi modi per procacciarsi il piacere.

Dal furibondo sterminio delle forze avverse al silenzioso incedere in un regime di categorica elusione dei sensi altrui, *Snake Eater* si offre ad una tale moltitudine di approcci da accordare il potere di plasmare la propria, personale esperienza. Ed è quasi autolesionista per come si limita ad illustrare le sue dinamiche basilari, negando le sue finezze a chi non si cura di indagarle.

Le principali novità, comunque, sono evidenti. Ambientato nel cuore di una giungla in territorio sovietico, questo *Metal Gear Solid* si presenta caratterialmente più ostile di quelli che lo hanno preceduto. È il 1964, pertanto in luogo del futuristico radar d'ordinanza con annessa rappresentazione dei coni visivi delle guardie, la tecnologia non concede strumenti di indagine più sofisticati di un sonar, di un rilevatore di movimento, di un microfono direzionale e, più banalmente, di un paio di occhi e di orecchie. Malgrado la sua energia cresca autonomamente, 'Snake' deve cibarsi della fauna e della flora locali per contrastare l'ineluttabile processo di indebolimento fisico, accelerato dallo sforzo e gravante sulle sue performance generali. I danni eventualmente subiti in combattimento non si limitano a consumare la barra energetica, ma lasciano il segno nella forma di lacerazioni, fratture e ustioni da sottoporre a trattamenti chirurgici e medicazioni.

Più in generale, 'Snake' risulta un personaggio molto più 'vivo e carnale' di quanto lo sia mai stato (o lo sarà mai). Esprime commenti sul cibo che gli viene dato in pasto, vomita se adeguatamente 'stimolato', si avvelena, si ammala e addirittura sogna. Le sue ferite si rimarginano autonomamente col tempo (anche a console spenta) e l'analisi del suo corpo ai raggi X permette di indugiare su ossa fratturate e proiettili conficcati nella carne. Non è questa una semplice dimostrazione di maniacale attenzione al dettaglio, ma un riuscito tentativo di fare di 'Snake' un personaggio credibile in termini schiettamente esistenziali ancor prima che caratteriali.

Ciononostante *Snake Eater* è tanto realistico quanto sfacciatamente fiero della sua natura di videogioco. Indifferente alle consuetudini che vorrebbero l'esperienza ludica ammettere la sua artificiosità oppure tentare di mascherarla, Kojima realizza un ibrido che non è un compromesso, ma un accavallamento delle due scuole di pensiero. Snake Eater se ne infischia della sospensione dell'incredulità e sfrutta le caratteristiche del medium fino al midollo, dalla memory card all'orologio interno di PS2, passando per tutti i tasti del DualShock 2.

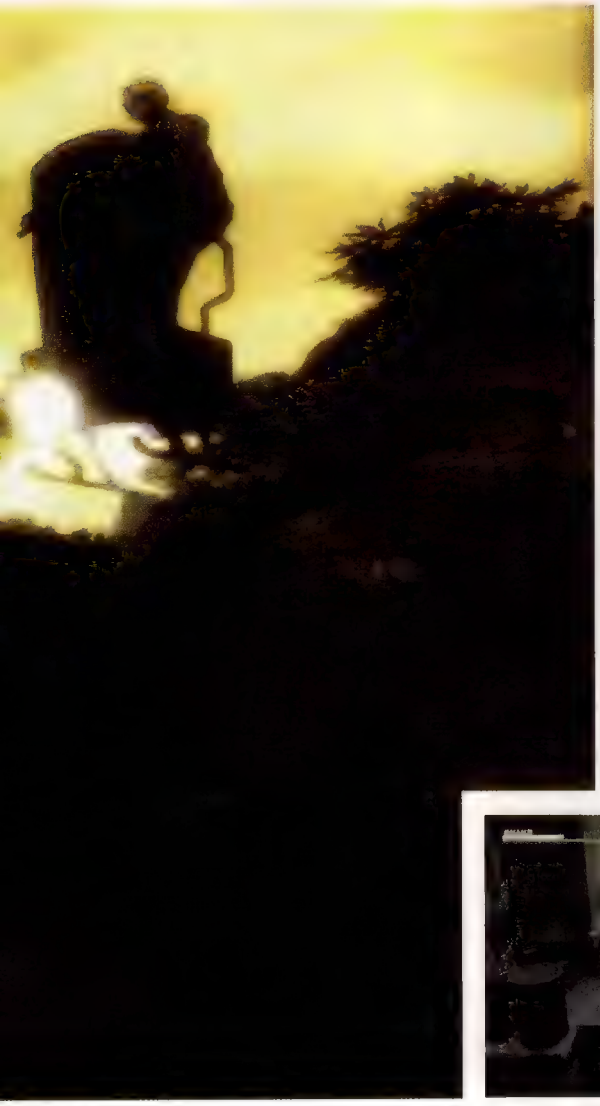
Ma chi dovesse ricordare con amarezza la trama schizofrenica di *Sons Of Liberty* non abbia timore. Nessuno vi inviterà a spegnere la console in *Snake Eater*. Qui non v'è traccia di quella metarefenzialità di cui Raiden è stato confuso testimone. Qui la storia segue diligentemente gli stilemi della spy fiction tradizionale, concedendosi una sola, brillante licenza: quella di collocarsi nel reale scenario geopolitico degli anni Sessanta, tirando in ballo la crisi cubana, il lancio dello Sputnik e i primi esperimenti nucleari. È una storia complessa, ma non contorta. Profonda, ma non imperscrutabile. Il suo messaggio è chiaro ed inequivocabile. Laddove *Sons Of Liberty* congedava il giocatore con un punto di domanda, *Snake Eater* lo esalta con un esclamativo rosso fuoco, e dal momento che si tratta di un prequel, fa luce su molti dei punti oscuri della serie. Primo fra tutti, la sua stessa genesi.

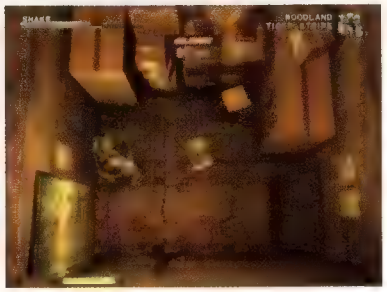
Superato il prologo (che per ovvie ragioni didattiche abbonda in interruzioni), le

"*Snake Eater* ripaga l'esperienza con un più intimo apprezzamento del meccanismo ludico, la pratica con nuovi modi per procacciarsi il piacere"

Snake eye

Nel corso di alcune sequenze di intermezzo, l'azione sul tasto R1 all'apparire della relativa icona permette di assistere a certi frangenti direttamente dagli occhi di 'Snake'. Talvolta il cambio di prospettiva offre utili informazioni supplementari celate dalla ripresa standard. Altre volte si limita a mostrare ciò che il giocatore vorrebbe vedere... In ogni caso si tratta di un'aggiunta che appesantisce il ruolo registico dell'utente, al quale è anche accordata la facoltà di zoomare (triangolo) su qualsivoglia parte della scena.





Il sangue non è mai mancato nelle ultime edizioni di *MGS*, e *Snake Eater* non fa eccezione. Un'apposita opzione permette comunque di disabilitarlo

scene di intermezzo e le conversazioni via codec si fanno da parte lasciando ampio respiro al gameplay. Non sono poche e non sono brevi, ma trovano posto solo al termine di lunghe sessioni di gioco effettivo, agendo da genuina ricompensa piuttosto che da fastidiosa incombenza. I dialoghi via codec, in particolare, sono spesso innescati dal giocatore in cerca di aiuto invece che imposti con l'insistenza lamentata in *Sons Of Liberty*. Tant'è che in *Snake Eater* il silenzio radio può protrarsi al punto da amplificare la sensazione di solitudine e segregazione. Ci sono momenti in cui si è tentati di interpellare qualcuno mossi dalla sincera esigenza di ascoltare una voce amica.

Il cast dei personaggi, inoltre, gode di una caratterizzazione sensazionale. Fra tutti spicca The Boss, una delle migliori eroine che abbia mai abitato l'universo binario di un videogioco, o la pellicola di un film o le pagine di un libro. Materna e fatale, glaciale e compassionevole, il suo rapporto con 'Snake' si sviluppa in un formidabile intreccio di amore e odio, sintesi perfetta del messaggio che attraversa tutta l'avventura. Non mancano gli stereotipi, certo, come lo scienziato disertore, la femme fatal e il 'cattivone di turno', ma la loro realizzazione è ineccepibile. E le sequenze che li ritraggono meravigliose. C'è chi critica Kojima per il suo malcelato desiderio di darsi alla regia cinematografica. Be', se dovesse trasferirsi ad Hollywood, il videogioco piangerebbe la perdita di un cantastorie eccezionale.

A prescindere dalla qualità narrativa, *Snake Eater* si attesta come il migliore esponente della serie per meriti schiettamente ludici. Tutte le abilità introdotte in *Sons Of Liberty* ritornano, con l'aggiunta di novità ormai note a chiunque non abbia trascorso l'ultimo anno in una grotta sottomarina. Nel corso del gioco, 'Snake' recupera e indossa svariate tipologie di mimetiche, ora utili a fondersi con lo scenario, ora latrici di abilità speciali (in particolare quelle rilasciate dai boss sconfitti con sistemi non letali). La scelta della mimetica più adatta ad ogni tipologia di ambiente è agevolata dal cosiddetto 'indice di camuffamento', una percentuale esplicativa del grado di invisibilità agli occhi delle guardie. Sebbene la selezione della mimetica passi per la messa del gioco in pausa e l'accesso ad un apposito 'guardaroba', la procedura è meno opprimente di quanto possa sembrare. Di fatto, *Snake Eater* può essere giocato come un *Sons Of Liberty* qualsiasi. Non hai bisogno di fonderti con una corteccia d'albero se il nemico è al di là del tronco. La mimetizzazione è giusto uno strumento di elusione fra i tanti, utilissimo in casi di emergenza (la guardia è vicina, ma non ci sono nascondigli), trascurabile in altri. Le varie ambientazioni sono inoltre cromaticamente omogenee, pertanto, una volta individuata la mimetica più adatta ad un particolare tipo di scenario, non c'è ragione di cambiarla fino all'ambientazione successiva. Lo scopo della mimetizzazione non è approssimarsi il più possibile al 100%, ma assicurarsi almeno quel 60% sufficiente ad operare con relativa tranquillità.

The Boss

Dal design alle movenze, la realizzazione dei personaggi è semplicemente sbalorditiva. Ci sono pochi dubbi su quale software house sia all'avanguardia in questo settore. Occhi dalla lucentezza cristallina brillano incastonati in volti marmorei (in foto, un esempio tratto da un modello *in-game*). Le flessuose animazioni motion captured e l'autenticità quasi commovente delle espressioni facciali trasformano freddi agglomerati poligonali in credibili attori digitali. L'unico difetto è il labiale, basato sul parlato giapponese anche nell'edizione americana del gioco.

Le ambientazioni esterne sono fra le più lussureggianti che si siano mai viste in un videogioco per console. La frusciante vegetazione sussulta realisticamente al passaggio di Snake o di qualsiasi altro animale, mentre sonorità bucoliche riecheggiano con la spazialità del Dolby Pro Logic II

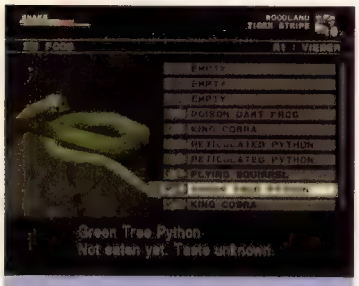
I silenziatori si consumano con l'uso, diventando inutilizzabili. I pezzi di ricambio non mancano, ma è comunque consigliabile svitarli dalla canna quando non è necessario agire in silenzio

In virtù del nuovo setting, le aree a cielo aperto godono di una maggiore profondità esplorativa e sono, banalmente, più grandi. Immersi in scenari naturalistici sconnessi e lussureggianti, accecati dalla latitanza del radar e da una visuale soprelevata tendenzialmente proiettata verso nord, il rischio di essere avvistati è alto quanto il numeri di opzioni tattiche utili a ridurlo. Sebbene la possibilità di variare l'angolazione della telecamera agendo sull'analogico destro (e di bloccarla in quella posizione, premendolo) permetta di indagare le immediate vicinanze, è necessario appellarsi alla prospettiva in prima persona per vedere al di là dei confini dell'inquadratura. Inoltre, strisciare nell'erba è un'operazione che il gioco obbliga a condurre in soggettiva, a grave detrimento della visibilità. Ciononostante la pressione contemporanea di due tasti dorsali permette di 'allungare il collo' per gettare lo sguardo al di sopra della vegetazione. In altre parole, quello di *Snake Eater* è probabilmente uno dei più macchinosi ed incoerenti sistemi di inquadrature mai concepiti. Eppure è quasi perfetto. Perché la telecamera in *Snake Eater* non è solo un veicolo di rappresentazione della scena, ma è elemento cardine del gameplay. Sostituitela con una tradizionale inquadratura in terza persona ed otterrete un clone generico di *Splinter Cell*. Provate con quella in prima e ne ricaverete un altrettanto generico FPS. No, Kojima vuole che il giocatore veda e non veda, che lavori di ingegno armeggiando con tutti gli strumenti di indagine a sua disposizione, telecamera compresa. Che sia, in pratica, regista di se stesso. Ma questo è vero soprattutto per chi ambisce a condurre un'infiltrazione pulita. Una sovrumana capacità di resistenza ai colpi, unita al numero finito di rinforzi inviati dal quartier generale, permettono di sopravvivere con relativo agio a buona parte delle sparatorie occorrenti in caso di avvistamento. Chiaramente l'abuso è punito con un graduale assottigliamento delle scorte di munizioni, viveri e medicamenti vari, ma in linea generale *Snake Eater* non si oppone a condotte poco discrete. Anzi. Non mancano postazioni di fuoco fisse, e l'uso di uno dei più infernali mitragliatori disponibili vede 'Snake' prodursi in un grido di guerra che pare il campionamento di quello di Rambo.

Laddove nei precedenti *MGS* il corpo a corpo si risolveva frettolosamente per mezzo di rapidi sgambetti, qualche cazzotto e strette cervicali, in *Snake Eater* si arricchisce di azioni supplementari che di fatto approfondiscono le dinamiche di sterminio. Puoi limitarti a sbattere la guardia al tappeto con una rapida mossa di judo, precipitandola in uno stato d'incoscienza temporanea, ma puoi anche afferrarla per il collo e quindi disporne come meglio credi, interrogandola, stordendola, sgozzandola. Come in *Sons Of Liberty*, ci puoi giocare, intimando l'alt e puntando l'arma verso testa o genitali per obbligarla a svuotare le tasche. La puoi usare come scudo umano e contemporaneamente far fuoco verso eventuali unità limitrofe. O te ne puoi sbarazzare senza torcerle un capello, costringendola col muso per terra, mani incrociate dietro la nuca, in uno stato di inconsapevolezza che la vedrà conservare quella posizione in eterno. Quindi basterà esplodere un colpo di pistola in aria (o in prossimità del corpo tremolante, nel caso si impieghi il silenziatore) per innescare un provocante sculettamento in assetto caprino, con annesso spargimento di item.

Un complesso quanto impeccabile sistema di controllo permette di amalgamare combattimenti dalla lunga e dalla breve distanza con la stessa naturalezza esibita da 'Snake' nel condurli. Dai tasti L3 e R3 alle funzionalità pressure sensitive, non c'è contatto del DualShock 2 che non mandi qualche segnale alla console, instaurando un perfetto rapporto simbiotico fra i due protagonisti al di qua e al di là dello schermo. Forte di questo legame, *Snake Eater* si concede il lusso di proporre i migliori boss finali che la serie abbia

"Un riuscito tentativo di fare di 'Snake' un personaggio credibile in termini schiettamente esistenziali ancor prima che caratteriali"



Snake eater

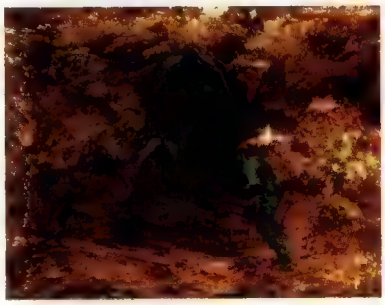
Per garantirsi la sopravvivenza, 'Snake' deve procacciarsi il cibo nella giungla. La maggior parte degli animali può essere catturata viva o morta. Nel primo caso, conservano la loro freschezza in eterno, mentre nel secondo tendono alla decomposizione. Come la frutta. Il gioco tiene traccia dell'orologio interno della console, ed aggiorna le qualità organolettiche dei viveri di conseguenza. Riprendere una partita a circa tre giorni di distanza dall'ultimo salvataggio significa ritrovarsi con la dispensa piena di velenoso marciume. Ma non si butta via niente: guardie affamate possono essere rese inoffensive offrendo loro cibo avariato...

L'interrogazione delle guardie fornisce informazioni di vario genere, come sulla collocazione di particolari item nelle vicinanze. Alcune conoscono le frequenze radio per disattivare gli allarmi o addirittura per ordinare un bombardamento a tappeto

mai conosciuto. Imprevedibili e stravaganti, feroci ed inquietanti, animano duelli splendidamente diversificati ed appaganti. Ognuno di loro (be', tranne uno) può essere sconfitto impiegando tecniche diverse, elaborate con il ragionamento o dietro suggerimento di chi si vorrà interpellare via codec. E vorrete provarle tutte perché è semplicemente un peccato non farlo.

Ovviamente ci sarebbe altro da dire. Ma descrivere un'opera come *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* in ogni suo elemento costitutivo non solo è umanamente impossibile, ma anche inutile. Perché non ci sono parole che possano rendergli giustizia, ma solo l'esperienza diretta. Kojima avrebbe potuto limitarsi a riproporre *Sons Of Liberty* con qualche interruzione in meno e riconvocando Snake come protagonista assoluto. Ma è andato ben oltre, superando ogni più rosea aspettativa, realizzando il più effervescente *Metal Gear* dei *Metal Gear*. Il suo capolavoro.

Voto: Nove su dieci



A differenza dei precedenti *MGS*, le armi e i gadget recuperati durante il gioco finiscono in una sorta di zaino piuttosto che nei menu ad accesso rapido (ora dalla capienza limitata), obbligando a travasare il necessario volta per volta. Una soluzione scomoda e discutibilmente giustificata

Mille camo

Snake Eater è il primo *MGS* della serie con supporto dell'online. Ma solo per il download di mimetiche realizzate post lancio. Quelle già incluse nel gioco sono circa 30, a cui vanno aggiunti circa dieci pattern mimetici per il volto. Laddove buona parte delle mimetiche serve a fondersi con le varie scenografie, alcune portano in dote delle abilità speciali. Tappezzata con la bandiera dell'ex Unione Sovietica sul davanti e con quella americana a tergo, la 'Cold War' dissuade le guardie russe dal portare attacchi frontali. La 'Fly', invece, un collage di iconografia nippo-escrementizia con mosche al seguito, diffonde un olezzo insopportabile per i nemici in prossimità.

Video
4:3
16:9
Scan. Progressiva (480p, 1080i)

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II

La modalità multiplayer in LAN ospita sei partecipanti più due spettatori. Anche in questo caso, l'abbondanza di opzioni è quasi intimidatoria. Una nuova inquadratura, da sopra il cofano, è aggiunta alquanto gradita

Gran Turismo 4

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Polyphony Digital**

Quello dei giochi di guida non è un genere particolarmente ostile all'importazione. Difficilmente una barriera linguistica può opporsi alla comprensione di 'dinamiche' quali la scelta della macchina, la regolazione di alcuni, intuibili, parametri o la gara vera e propria. Ma quando un gioco di guida diventa enciclopedia dell'automobile; quando l'elaborazione del mezzo passa per la regolazione di fattori così intimi da sospettare che coinvolgano addirittura gli attuatori dell'LSD (Limited Slip Differential, differenziali a slittamento limitato) in accelerazione e decelerazione (ed è così, in *GT4*); quando anche solo scattare una fotografia comporta il cincischiamento con messa a fuoco (manuale o automatica?), saturazione, esposizione, filtri e bilanciamento del bianco; insomma, quando ogni minimo particolare è punteggiatura di una monumentale dichiarazione d'amore rivolta alle quattro ruote, non puoi permetterti di sorvolarli. E allora il primo consiglio è di aspettare la release in idioma comprensibile. Il secondo è di strapparla dalle mani del negoziante prima ancora che riesca ad apporvi il prezzo.

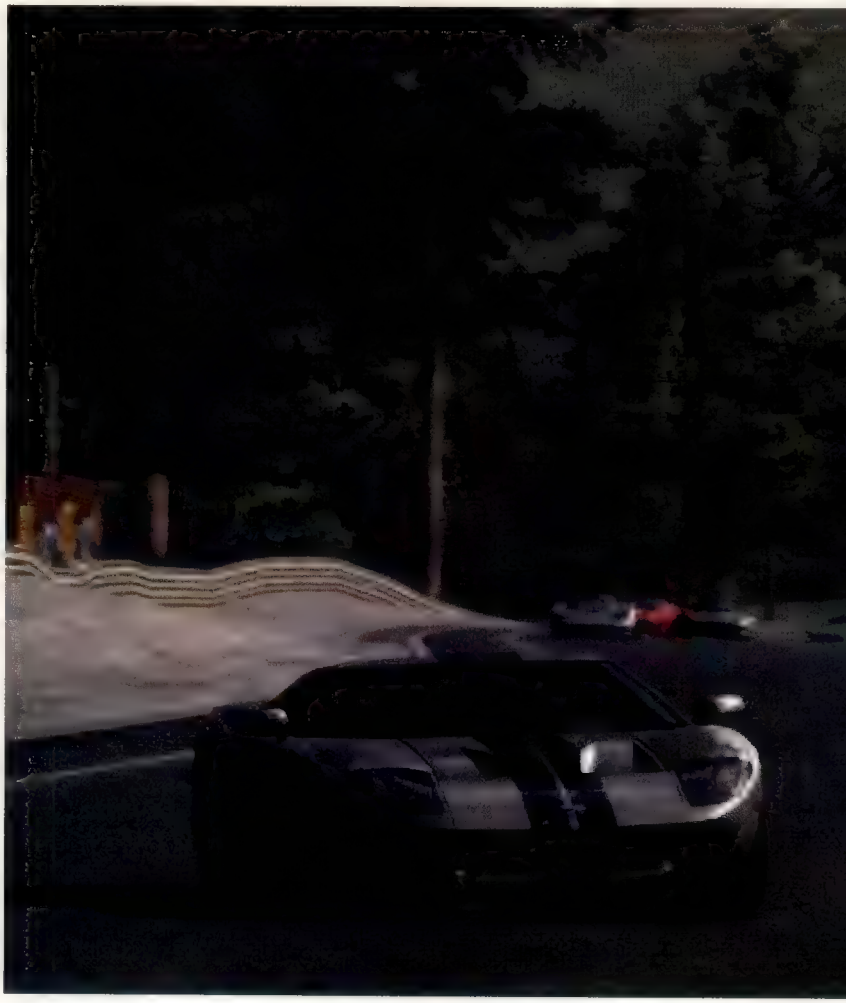
Gran Turismo 4 è 'The Real Driving Simulator' più che mai. Un motore fisico *completamente* rinnovato, oltre 700 vetture (dall'ultimo bolide ipertecnologico alle prime 'carrozze a motore' resuscitate dall'era paleolitica dell'automobilismo) e, così, una cinquantina di tracciati buttati lì tanto per gradire, non solo rispecchiano pienamente quattro anni di sviluppo ma ne assicurano almeno altrettanti di gioco. È quasi confortante che non ci sia (ancora) la modalità online, perché c'è così tanta carne al fuoco da sfamare Carmen Di Pietro da qui al giorno in cui di lei rimarranno solo le protesi.

Prevedibilmente, i primi passi nella modalità GT Mode intimoriscono per la portata dell'impresa che attende. La nuova 'mappa' del GT World è così immensa che va fatta scorrere per circa tre schermate in orizzontale e due in verticale per vederne i confini. È un sottile stratagemma finalizzato a veicolare l'impressione del 'tanto' (un semplice menu a tendina avrebbe permesso di comprimere il tutto in un angolo), ma dal momento che l'impressione è rispecchiata dall'evidenza, non c'è motivo di gridare allo scandalo. Fra i vari accessi forniti dalla mappa, meritano immediata menzione le novità più appariscenti. Laddove i precedenti *Gran Turismo* vivevano di competizioni standard dal punto di vista concettuale (devi compiere tot giri per arrivare al traguardo prima di tot macchine), *GT4* propone le pittoresche alternative Special Condition, Mission Hall e Drag Racing.

Nella prima, il gioco mette al volante di una vettura prestabilita su terreni resi insidiosi da neve, bagnato e polvere. Quindi definisce l'antagonista o gli antagonisti, e non necessariamente ispirato a principi di fair play. Talvolta si è in condizione di svantaggio, in altre si gareggia su vetture dalle caratteristiche prestazionali asimmetriche, dove ad esempio i pregi dell'una in termini di aderenza sono 'annullati' dalla superiore velocità di punta dell'altra. Come il nome lascia intendere, la Mission Hall propone delle vere e proprie missioni stabilendo specifici criteri da soddisfare, come raggiungere la testa della cordata entro mezzo giro dalla fine o partire ultimi e arrivare primi guidando la macchina meno potente del gruppo. Chi ha giocato a *GT4 Prologue* ricorderà di aver condotto analoghe imprese. Infatti *GT4* riprende quel concetto e lo espande in modalità di gioco a sé. Una modalità che più di ogni altra stressa e affina la propria abilità di guida. Il Drag Racing, infine, è una semplice gara di accelerazione, dove l'abilità alla guida è meno determinate rispetto alla messa a punto dell'auto (tesa alla sua metamorfosi in razzo). E a proposito di razzi, *GT4* saluta l'introduzione del NOS (Nitrous Oxide Systems) come nuova variabile di elaborazione. E anche in questo caso si va in profondità, regolando il coefficiente di erogazione, per un'accelerazione lunga e costante o fulminea e brutale. E sì, le sfiammate dai tubi di scappamento, stavolta, ci sono.

La modalità B-Spec, attivabile all'inizio di qualsiasi gara 'standard', vede il giocatore passare dal volante alle scuderie, affidando il controllo della vettura ad una intelligenza artificiale. L'obiettivo è vincere la gara gestendo il comportamento in pista del pilota artificiale, definendone in tempo reale il livello di aggressività, invitandolo ad eseguire un sorpasso o a rientrare ai box per il rifornimento. Sebbene poco entusiasmante nelle gare di breve durata, il B-Spec guadagna valore ricreativo durante le spossanti tirate dell'endurance, dove la tattica dei box prevale sull'abilità al volante. Chi di voi non riesce a resistere al fascino dei replay post gara, troverà in questa opzione un valido pretesto per bearsi delle bellezze in pista.

Alla stessa tipologia di utenza è rivolto il Photo Mode, dove qualsiasi auto può essere disposta su qualsiasi tracciato e congelata in un istante da rivedere, in alta risoluzione, tanto sul televisore quanto sullo schermo del PC (e perché no, anche su quello della PSP) grazie alla possibilità di trasferire i dati su una comune memoria rimuovibile USB. Come accennato in apertura, è possibile armeggiare con una serie di filtri ed effetti grafici, magari mossi dal desiderio perverso di approssimarsi al più ingannevole dei fotorealismi.



"Non è l'ammontare dei poligoni, ma la direzione artistica, la scelta delle luci e dei colori, a scavalcare ogni presunta arretratezza dell'hardware"

Meraviglia in AV

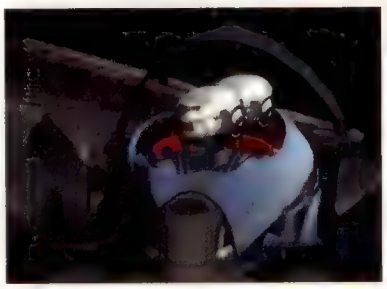
Dal punto di vista audiovisivo *Gran Turismo 4* è un bacio negli occhi ed una carezza al cuore degli appassionati di automobilismo. Il sonoro, in particolare, restituisce una formidabile impressione di verosimiglianza con il rombo del motore che si mescola al denso brusio del vento aggredito dal mezzo a 200km/h. È così accurato, che puoi quasi indovinare a che velocità stai andando pur avendo gli occhi chiusi.

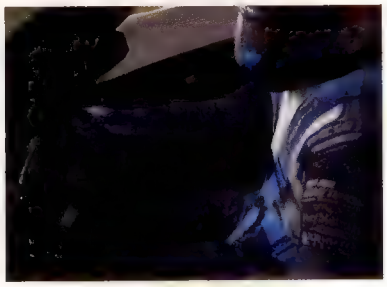
Si paga tutto in *GT4*, anche le corse libere (500Cr). Curiosamente, la richiesta di un 'pedaggio' per scendere in pista rende l'esperienza più 'preziosa'. È una sensazione difficile da spiegare.

Non che sia un'impresa difficilissima. Semplicemente, *Gran Turismo 4* è la simulazione automobilistica visivamente più realistica attualmente esistente sul mercato console. Non è l'ammontare dei poligoni, o il dettaglio delle texture, ma la direzione artistica, la scelta delle luci e dei colori, a fare la differenza, a scavalcare ogni presunta arretratezza dell'hardware. E questo realismo si riflette nel comportamento delle vetture, l'unico, vero fattore discriminante. È nella fisica che si esprime il reale valore di una simulazione di guida, ed è nella fisica che *Gran Turismo 4* compie il progresso più poderoso. Alcuni la troveranno più imprevedibile, altri più realistica, ma la verità è che mai come nell'ultimo capolavoro di Yamauchi ti sei sentito così tangibilmente in pista, alla guida di un ammasso di plastica e metallo, olio e benzene.

Perdonate questa recensione. Figlia dell'entusiasmo, forse, ma sincera. Una 'modesta' Honda S2000 è di là che attende, brontolona a bordo pista, per un altro giro libero. E allora **Videogiochi** torna da lei, per nassaporare il piacere della guida senza l'asfissiante ingerenza della competizione. Per un nuovo "Drive Of Your Life".

Voto: Nove su dieci





Il fattore umano

Inediti per la serie, i pit stop 'animati' arricchiscono di 'umanità' l'universo di *Gran Turismo*, così come gli addetti al lavaggio auto nella schermata del Car wash o il meccanico deputato al cambio olio. Nell'abitacolo, intanto, si muove un pilota completo, fatto di braccia e gambe indipendenti operanti su leve, pedali e volante. Il suo corpo è oggetto delle gustose oscillazioni prodotte dal moto dell'auto.

4:3
Scan. progressiva (480p)

Stereo
Dolby Pro Logic II

Splitscreen 4

Le sequenze cinematografiche sono presenti in quantità decisamente superiore al precedente episodio. Tutte ottime scuse per godersi lo splendido modello poligonale di Samus Aran

Metroid Prime 2 Echoes

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Retro Studios**

Per molti versi *Metroid Prime 2 Echoes* richiama alla memoria altri due seguiti più che eccellenti, sviluppati da Nintendo in epoche differenti: *Super Mario World* e *The Legend Of Zelda: Majora's Mask*. Pur rimanendo del tutto differente al panorama che si profilava di fronte al primogenito per Super Nintendo, *Metroid Prime 2 Echoes* arriva a due anni dal rilancio in grandissimo stile della Cacciatrice su GameCube, senza stravolgerne la ricetta di gioco, ma limitandosi (si fa per dire) a perfezionarne ulteriormente gli equilibri e a levigare qualche incertezza, in un certo senso proprio come fece *Mario World* rispetto a *Mario Bros 3*. Ma *Echoes* offre anche un modo più buio e sinceramente claustrofobico per descrivere la 'nuova solita' spietata caccia di Samus Aran: quasi come il Link 'mutogeno' di *Majora's Mask*.

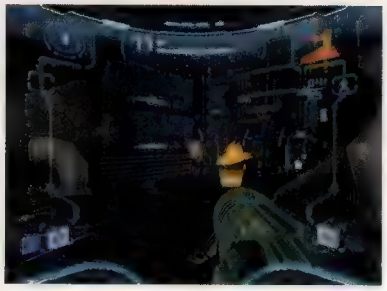
In soli due anni, i miracolati ragazzi di Retro Studios (letteralmente, vista la produzione che caratterizza la vita di Retro pre-Nintendo) hanno svolto un certosino, maniacale e monumentale lavoro artistico. Hanno ripreso tutto quanto funzionava in *Metroid Prime* (quasi tutto quindi), lo hanno espanso, reso più avvolgente e in alcuni casi giustamente più pomposo e teatrale. Con *Metroid Prime 2* non è cresciuto solo il gioco, ma evidentemente anche il feeling di Mark Pacini e dei suoi ragazzi con il franchise. Ora Retro sente Samus Aran e i Metroid più vicini, riuscendo così a cucire su di loro una nuova epopea spaziale che verte ancora attorno al desolante senso di abbandono, ma che poggia i piedi su una narrazione di livello certamente superiore rispetto a *Prime*. A questo si aggiunga un senso estetico che ha pochi eguali in questa generazione di console, e il risultato è un mondo vastissimo, cesellato in modo semplicemente magistrale, dove ogni corridoio e ogni minuscola stanza fanno storia a sé. Dove ogni filo d'erba e ogni portellone meccanico hanno qualcosa da raccontare sui Pirati Spaziali, sui Luminoth e sul popolo aggressore Ing.

"Retro ha ripreso tutto quanto funzionava in *Metroid Prime*, lo ha espanso, reso più avvolgente e in alcuni casi, giustamente, più pomposo e teatrale"

Da soli, in quattro

Inserito quasi per forza in un gioco che non lo ha mai richiesto, il multiplayer di *Metroid Prime 2 Echoes* è poco più di una nocciolina da sgranocchiare durante le pause ricostituenti tra le fasi esplorative vere e proprie. Con due differenti modalità (su cui spicca l'interessante ma poco sviluppata Bounty Hunter, focalizzata attorno al furto di energia agli avversari), l'opzione per due, tre o quattro Samus presenta qualche buona mappa, ma un ritmo di gioco per forza di cose inusuale, incapace di far scattare la scintilla.

Questi sono i tre nomi che muovono le sorti di Aether, il nuovo pianeta da salvare per la cacciatrice del compianto Gunpei Yokoi. Un pianeta colpito da un cataclisma, un meteorite che lo spezza, lo devasta e crea una vera e propria dimensione alternativa, un buio riflesso della lucente (e un tempo rigogliosa) Aether. Nulla rimarrà fuori dalla narrazione di Retro Studios, né i concitati momenti della distruzione che arriva dallo spazio, né i nervosi tentativi dei Luminoth di salvarsi dagli attacchi spietati e istintivi degli Ing. Il tutto, però, trova posto nel gioco senza mai sostituirsi a esso, ovvero sotto forma di 'log', testimonianze a cui accedere tramite il rinnovato sistema di gestione dello Scan Visor. In *Echoes*, una volta attivato il suddetto visore, gli elementi non ancora analizzati vengono evidenziati da differenti colori che ne inquadrano immediatamente la natura e il ruolo ricoperti nel gioco. Un meccanismo fondamentale o un diario imprescindibile sono avvolti da un'aura rossa. Elementi nuovi ma che Samus può decidere di non degnare d'attenzione sono quindi subito distinti. Al giocatore la decisione di quanto apprendere della storia di Aether. Da parte sua, **Videogiochi** ha optato per il 100% perché, come anticipato, nell'amore per il dettaglio cresce e trova linfa vitale la capacità di Retro di creare un mondo distrutto, ma palpitante di vita. Vita che spesso e volentieri è avversa a Samus: le prime peregrinazioni nella dimensione oscura spaventano più di un qualsiasi *Resident Evil* perché si è coscientemente abbandonati in un mondo caratterizzato da un'atmosfera velenosa, che potrebbe segnare le sorti di Samus a ogni piè sospinto nella direzione sbagliata.



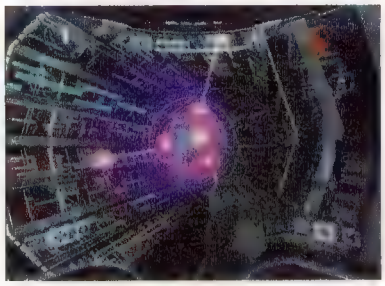
Ma, naturalmente, poi sarà tempo di espansioni, di Energy Tank aggiuntivi e di nuove armi, armature e visori. *Echoes* si gioca sul tema del doppio anche per quanto riguarda le armi principali, suddivise tra Light e Dark Beam. Naturalmente i nemici sono spesso e volentieri animati dalla luce o dalla 'materia oscura', rendendo la scelta delle armi strategica. Così come strategici sono alcuni puzzle basati, ancora una volta, su bianco e nero, luce e oscurità. Su tutto questo troneggia un level design maestoso, in cui ogni piattaforma, ogni portellone inarrivabile ricopre un giusto ruolo, che sarà valorizzato solo a tempo debito. La creazione di due mappe simili (le due dimensioni di Aether) non fa altro che giocare ulteriormente sulla dicotomia di base, con effetti invasivi di una dimensione sull'altra e le sinapsi del giocatore chiamate a fare gli straordinari se vuole riuscire a esplorare ogni centimetro del pianeta. Sotto questo punto di vista sembra che Retro sia stata più attenta alle esigenze del giocatore, lasciandolo raramente in balia di lunghi passaggi privi di stanze di salvataggio. In quest'ottica possono essere anche letti alcuni boss del gioco, sempre spettacolari, ma in un paio d'occasioni non esattamente letali come quelli incontrati in *Metroid Prime*. Per qualcuno sarà una buona notizia, per altri forse no, ma è anche vero che il livello di difficoltà medio rimane settato decisamente verso l'alto.

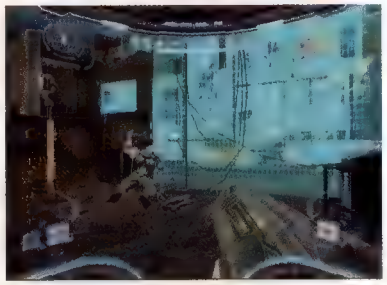
La mappa (sopra) è ancora una volta lo strumento più utile dell'intero gioco. E premendo X si passa velocemente dalla dimensione luminosa a quella oscura. In quest'ultima ci si deve affidare alle 'bolle' di luce per sopravvivere (al centro). Almeno fino a quando...

Quando poi l'esplorazione sembra finita, quando si ritiene di aver esplorato ogni anfratto, senza aver trovato la giusta porta per proseguire, si riaccende un ricordo, una semplice immagine che spinge Samus a tornare sui suoi passi, rivedere e rivalutare vecchie situazioni alla luce (o al buio!) delle nuove tecnologie che può utilizzare. Rimane perfettamente viva, insomma, l'anima di ogni *Metroid*.

Fatalmente *Metroid Prime 2 Echoes* non convincerà nessun detrattore del primo di essere in errore: chiunque credesse che il sistema di controllo fosse poco felice, ritroverà oggi lo stesso schema riproposto. Tutti quelli che avevano accusato *Prime* (e con lui l'intera serie di *Metroid*) di un eccessivo backtracking, difficilmente troveranno in *Echoes* qualcosa di differente. Ma coloro che avevano applaudito *Metroid Prime* come il terzo mirabile esempio di traduzione di un mondo dalle due alle tre dimensioni dopo *Mario* e *Zelda*, quelli che avevano ritrovato in *Prime* uno dei migliori esempi di game design, chi aveva adorato Phendrana e la rinnovata Samus, tutti questi giocatori hanno già comprato *Metroid Prime 2 Echoes*. E hanno già capito che "all your bees are belong to us".

Voto: Nove su dieci





Parlami Aether

Ancora una volta la chiave del successo di *Metroid* è l'atmosfera. La palpabile sensazione di solitudine e abbandono che accerchia Samus. Ma mai come questa volta il pianeta visitato è stato così vivo. Con tre fazioni in lotta, Aether parla al giocatore continuamente, attraverso i log, gli scan dei nemici o gli ologrammi con cui i Luminoth comunicano 'dal passato' alla Cacciatrice. Spesso e volentieri i log si dilungano in spiegazioni e dettagli inutili ai fini del gioco, ma capaci come non mai di raccontare al giocatore la storia che lo ha preceduto.

Pentium III 800MHz
256MB RAM
Scheda grafica 32MB
3GB su hard disc
Modem 56K

Pentium IV 2.5GHz
512MB RAM
Scheda grafica 64MB
3GB su hard disc
ADSL o Fibra Ottica

Due PG si esibiscono in una danza liberatrice, dopo aver sconfitto un pericoloso avversario. *WOW* vanta una discreta dose di emote, tutti in linea con lo stile ironico e grottesco di Blizzard

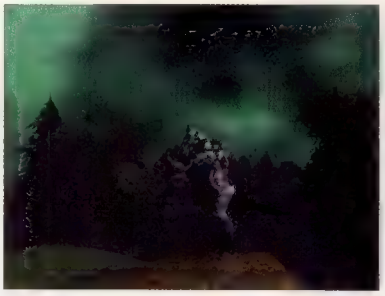
World Of WarCraft

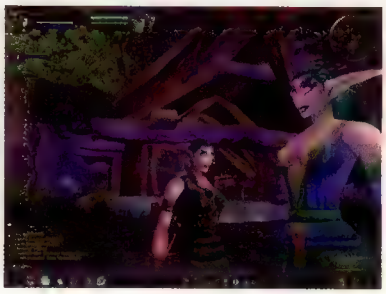
Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Blizzard Entertainment** Sviluppatore: **Interno**

Molti associano alla genialità la capacità di innovare, se non addirittura di trasgredire, presentando qualcosa di completamente nuovo agli occhi di un pubblico abituato a meccanismi ormai consolidati. Ma la genialità può esprimersi anche nell'intreccio di elementi abusatissimi, semplificando dove è necessario e aggiungendo alla ricetta un abbondante dose di stile personale. I maestri di quest'arte, forse poco nobile nel suo concetto base, riescono a ottenere risultati strabilianti, in un modo o nell'altro efficaci anche su quello stesso pubblico sempre avido di innovazione. Blizzard è tra questi maestri.

Sono ormai più di dieci anni che la software house californiana non fa altro che rispolverare concetti già noti, limandone le ridondanze, semplificandone l'approccio e arricchendoli di un fascino particolare e irresistibile. Che si trattasse di RTS o di Action-RPG, Blizzard, pur senza inventare nulla, non ha mai sbagliato un colpo.

World Of Warcraft, primo MMORPG della casa di *Diablo* e *StarCraft*, è l'apoteosi di questo modo d'agire: per la prima volta in assoluto, infatti, Blizzard ha dovuto semplicemente ispirarsi a se stessa, senza neanche la necessità di adattarsi a idee altrui, se non nell'utilizzo della struttura di base di un MMORPG, comunque del tutto trasformata e piegata alle proprie esigenze.





"La componente multiplayer è perfettamente incastonata in una struttura di gioco che potrebbe sopravvivere come esperienza single player"

Istanze

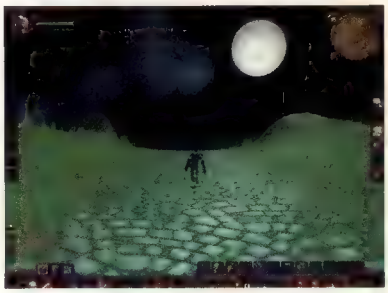
Come in altri MMORPG, anche in *World Of WarCraft* esistono zone concepite per essere affrontate esclusivamente da un party. Denominate 'istanze', sono spesso teatri di quest particolarmente difficili, latrici di oggetti pregiati da impiegare per il potenziamento del proprio equipaggiamento o per recuperare un po' di pecunia attraverso la vendita all'asta. La particolarità di una istanza è che, a differenza di quanto accade nel resto del gioco, il party che vi partecipa opera in perfetta solitudine (o meglio, con la sola compagnia di mostri e NPC). Il sistema provvede infatti a generare una dimensione 'parallela' ed esclusiva per ciascun party che mette piede nella medesima istanza, in modo tale che l'esperienza allestita da Blizzard si sviluppi senza subire interferenze.

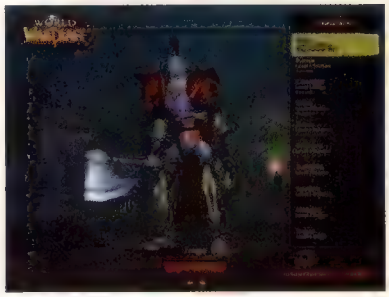
Laddove *WarCraft* e *StarCraft* erano la 'bella copia' degli originali RTS targati Westwood, infatti, *World Of WarCraft* è l'incredibile frutto dell'idea più banale che potesse esserci: sposare le meccaniche di *Diablo* con l'affascinante universo di *WarCraft*, condendo il tutto con una forte esperienza nella gestione del multiplayer online, maturata dopo anni e anni di Battle.net. Poco sorprendentemente, il risultato è una bomba atomica. Circa 240.000 americani colpiti in un giorno solo, quello del lancio, e una reazione a catena che sta pian piano raggiungendo l'Europa, dove il gioco, attualmente in fase di preordine, è previsto per l'inizio del 2005.

Lo spettacolare filmato introduttivo in computer grafica, di una qualità paragonabile a quella dei lavori firmati Square Enix, cala subito il giocatore nelle atmosfere di Azeroth (l'universo che fa da cornice all'intera saga di *WarCraft*), e in particolare in un periodo successivo agli avvenimenti occorsi in *WarCraft 3: The Frozen Throne*. Il cortometraggio offre una rapida, ma intensa carrellata delle razze disponibili nel gioco, lasciando intendere senza mezzi termini che in *WOW* si fa sul serio: il suo mondo, per quanto vasto possa essere, è troppo piccolo per le due fazioni in lotta. Una di loro deve soccombere.

Nella fase di creazione del personaggio, infatti, il giocatore viene posto dinanzi a una scelta fondamentale, quella della fazione di appartenenza: Alleanza (umani, elfi della notte, nani e gnomi) o Orda (orchi, non morti, tauren e troll). Questa scelta influirà in maniera drastica sui rapporti con gli altri giocatori, dal momento che quelli della fazione opposta risulteranno solo ed esclusivamente nemici da combattere. Un umano avrà pertanto modo di comunicare, scambiare oggetti e formare gruppi solo con altri umani o con esponenti delle razze alleate. Non c'è verso che un orco e un nano stabiliscano un rapporto di amicizia, dal momento che tutte le funzioni 'pacifiche' associate al tasto destro del mouse risultano disabilitate allorquando il target appartenga allo schieramento ostile. Senza contare la barriera linguistica. Uno gnomo che volesse chiedere ad un non morto di essere lasciato in pace, riceverà come risposta un incomprensibile "Orosto mauhari sanca", o qualcosa di simile, se non direttamente un colpo di spada in mezzo alla fronte o una palla di fuoco in pieno petto.

Tutto questo, ovviamente, se si è scelto di effettuare il log in su un server dedicato al PVP (Player Vs Player). Per i giocatori meno inclini a questa modalità (tra l'altro sempre più rara in altri prodotti del genere), è possibile dar vita a personaggi su server esclusivamente dedicati al PVE (Player Vs Environment), dove non è consentito attaccare altri giocatori, seppur della fazione opposta. Inutile sottolineare come la prima scelta, quella del PVP, sia di fatto l'unica in grado di valorizzare un mondo così complesso, le cui dinamiche politiche e sociali non sono accessorie alla trama, ma parte integrante della struttura di gioco.





È possibile creare 10 personaggi per ogni account, che diventano 20 se si decide di giocare sia su server PVP che su quelli PVE. Nei reami PVP è impossibile creare personaggi appartenenti a fazioni opposte. Con questa limitazione Blizzard spera di evitare facili giochetti di 'spionaggio'

Il sistema di combattimento si esprime al meglio proprio nella rissa con altri giocatori. Sebbene l'intelligenza artificiale della fauna indigena offra comunque un discreto grado di sfida, è solo nel PVP che le battaglie manifestano tutta la loro imprevedibilità. Al di là del livello dei personaggi coinvolti, è la bravura dei singoli giocatori (e/o la loro capacità di operare in perfetta sincronia) a determinare l'esito dello scontro. Con *World Of WarCraft*, Blizzard ribalta il luogo comune che vedrebbe il MMORPG come un inappagante predatore di tempo libero, anteponendo alla routine del livellamento il piacere di esplorare strategie di combattimento sempre nuove, finalizzate a cogliere gli avversari di sorpresa.

Ma la chiave del successo di *World Of WarCraft* va ben oltre le dinamiche conflittuali. La componente multiplayer è infatti perfettamente incastonata in una struttura di gioco che potrebbe tranquillamente sopravvivere come esperienza schiettamente single player. Per esempio, se su richiesta di un NPC dell'Orda, un gruppo formato da orchi e tauren sta assaltando una roccaforte situata nei pressi di un avamposto dell'Alleanza, è possibile che il party debba far fronte tanto alle IA previste dalla missione, quanto a una inaspettata imboscata da parte di umani e compagni. La tensione che accompagna i momenti esplorativi (soprattutto nei territori politicamente contesi tra le due fazioni) unita alla consapevolezza di poter incappare da un momento all'altro in un affascinante incontro/scontro, fanno di Azeroth uno dei mondi più vivi e coerenti mai visti in un videogioco.

World Of WarCraft è inoltre caratterizzato da un'incredibile cura per i dettagli, ed è in grado di tenere incollati allo schermo anche solo per la curiosità di sapere cosa ci potrà mai essere al di là di quella collina. Anche perché, se si sospetta che al di là di quella collina possa esserci qualcosa, è molto probabile che i sospetti trovino conferma. Una delle caratteristiche più sensazionali dell'universo di *WOW* è la sua coesione. Ciascuno dei due continenti può essere esplorato ed ammirato senza lesioni alla sospenzione dell'incredulità, grazie ad un processo di streaming dei dati che abolisce le pause normalmente deputate ai caricamenti.

Esordio epocale di Blizzard nel campo dei MMORPG, *WOW* conferma l'attuale stato di grazia del PC come macchina da gioco e la bravura della software house californiana nel rimescolare carte già conosciute, ridisegnandole con uno stile inimitabile. Bravura… per non dire genialità.

Voto: Nove su dieci

Mestieri

World Of WarCraft è un MMORPG palesemente votato all'azione. Molte delle attività periferiche che è dato intraprendere in altri titoli del genere, come la costruzione o l'arredamento della propria dimora, sono state sacrificate per permettere al giocatore di concentrarsi sul fulcro del gioco, vale a dire partecipare alla guerra tra Orda e Alleanza che imperversa su Azeroth. In ogni caso, ogni personaggio può scegliere di sviluppare due professioni principali ed una manciata di attività secondarie, tra cui, ovviamente, l'immancabile pesca.

4:3
Progressive Scan (480p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

L'iconografia di 'Star Wars' connota in modo profondo tutti gli aspetti di *KOTOR II*. I personaggi, in particolare, sono splendidamente caratterizzati sul piano grafico e comportamentale a seconda della razza d'appartenenza

Star Wars KOTOR II: The Sith Lords

Sistema: **Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Obsidian Entertainment**

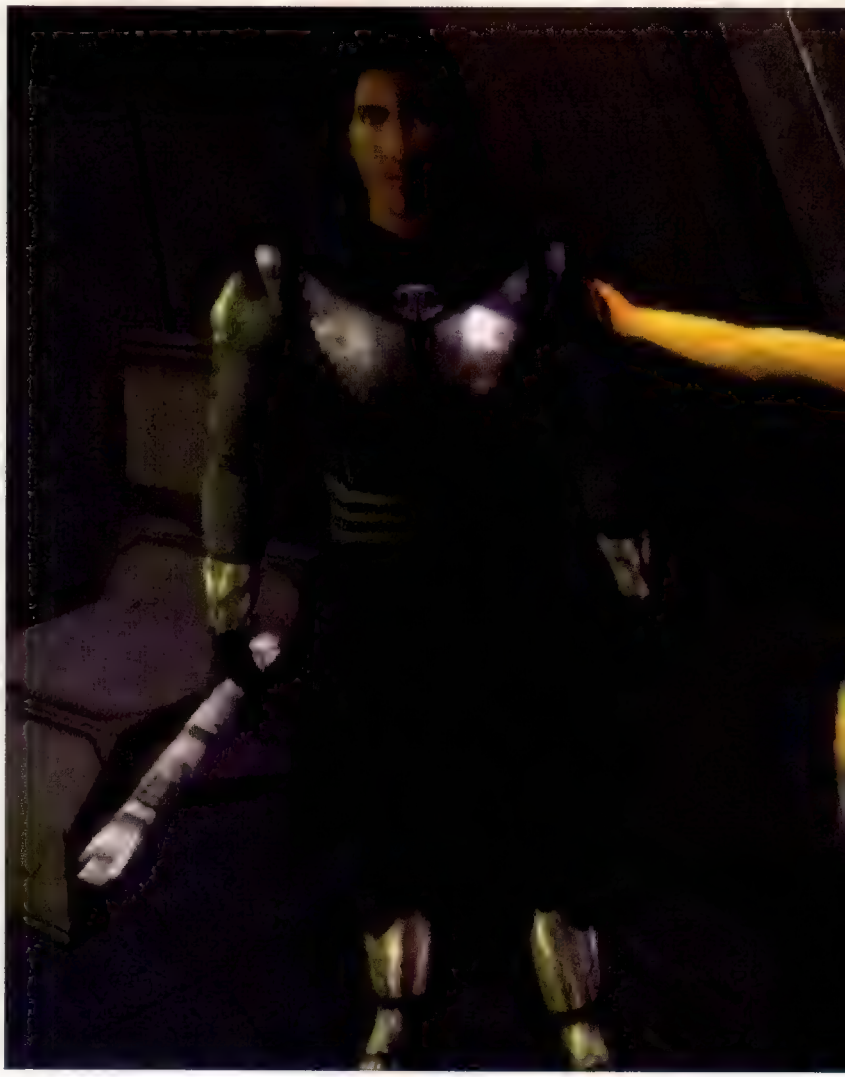
I giochi ispirati all'iconografia di 'Star Wars' proliferano, specialmente di questi tempi, ma *Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords*, insieme al primo *KOTOR*, è forse quello capace d'incarnarne al meglio lo spirito. Anzi, la Forza. Perché in un gioco di ruolo dedicato all'universo plasmato dal demiurgo George Lucas, la Forza di scegliere la propria personalissima via nella galassia è quasi una religione, Jedi o Sith che sia. In questo senso, il titolo del gioco Obsidian è volutamente ambiguo: grazie alla sua struttura aperta, infatti, man mano che si dipana la trama, i Sith Lord menzionati possono essere interpretati come acerrimi nemici, o come amici insospettabili. Fin dalle primissime fasi del gioco, il protagonista (un alter ego da scegliere tra sei categorie disponibili e completamente personalizzabile nei suoi dati statistici) si trova invischiato in una vicenda dai contorni drammatici, ma fatalmente confusi, all'interno dei quali tutto il potenziale del genere RPG può manifestarsi. Se in *Fable* lo stratagemma che consentiva di costruirsi un ruolo all'interno del gioco era la crescita anagrafica del protagonista, in *KOTOR II* è invece la perdita della memoria che lo affligge a costituire il geniale catalizzatore narrativo.

Ricostruire il proprio passato è faccenda complicata, quasi come affrontare il presente, o prevedere il futuro. Concetti che la vecchia Kreia, il primo criptico personaggio che s'incontra nella colonia mineraria dove ci si trova prigionieri, conosce benissimo, avendoli sperimentati a forza sulla propria pelle grinzosa. Fidarsi di lei e dei suoi saggi (?) consigli è una necessità, almeno all'inizio. È così che si viene pian piano introdotti alla struttura di gioco di *The Sith Lords*, un gameplay fatto di esplorazioni avvincenti, coreografici combattimenti e molti, molti dialoghi. Questi ultimi rappresentano la chiave principale per scardinare il blocco mnemonico del protagonista e (ri)trovare la sua strada sulle vie della Forza. Attraverso le innumerevoli biforcazioni ad albero binario che li contraddistinguono, infatti, è possibile definire il proprio alter ego e perseguire i propri fini, benevoli o malevoli che siano. A questo punto entrano però in gioco (di ruolo) i dieci compagni di avventura che progressivamente si uniscono al party capitanato dal giocatore. Passati diversi, personalità conflittuali e ideologie spesso opposte che costringono il protagonista a scelte talvolta impopolari, almeno per qualcuno. Il bello è che man mano che ci si avvicina con le parole e coi fatti allo status di Jedi o Sith (con relativa trasformazione fisica e statistica), queste idiosincrasie filosofiche e caratteriali si acuiscono in maniera indelebile, scavando fratture profonde nell'unità del team faticosamente assemblato.

Scegliere tra i dieci compagni disponibili i due da affiancare al proprio personaggio nelle fasi di esplorazione e combattimento implica così un sottile gioco psicologico, oltre a una ponderata considerazione delle loro abilità specifiche. Anche solo limitandosi ai primi due compagni di viaggio assoldati (per non rivelare troppo della rutilante trama), tanto la misteriosa seguace della Forza Kreia quanto il cinico contrabbandiere Atton Rand costituiscono un binomio perfettamente complementare dal punto di vista tattico, ma decisamente antitetico sul piano caratteriale (un po' come Obi-Wan e Han Solo). Per fortuna, o sfortuna, la stessa libertà concessa al giocatore nell'imboccare il lato della Forza che più gli aggrada si riflette sui membri della sua squadra, in maniera più o meno diretta a seconda dell'influenza esercitata sul singolo personaggio. Perché, proprio come nella realtà, in *KOTOR II* parole e comportamenti influenzano in maniera diversa le persone che circondano il protagonista, allontanandole o portandole dalla sua parte a seconda dei reciproci allineamenti. Diventa così possibile l'improbabile: trasformare la serva di un Sith Lord in una Jedi Sentinel, o una determinata allieva Jedi in una seguace del Lato Oscuro.

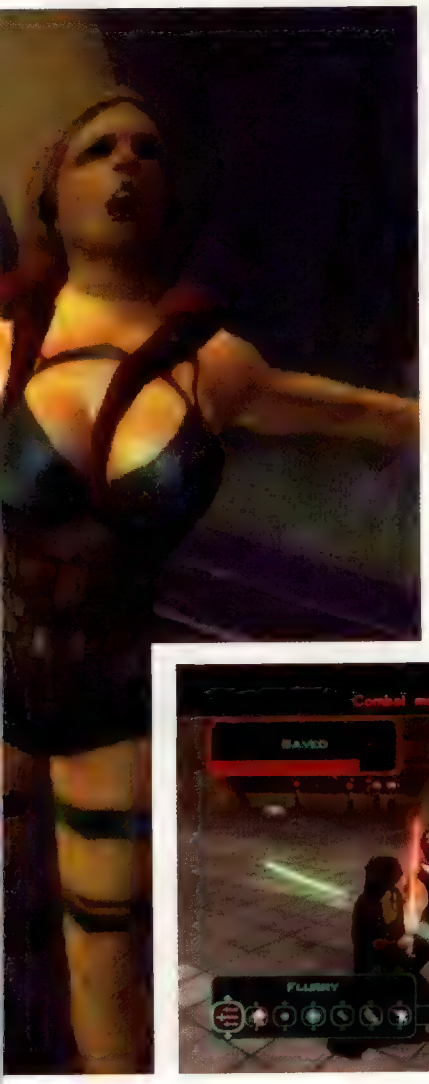
I game designer californiani non si sono però limitati a offrire delle relazioni interpersonali flessibili e imprevedibili, ma hanno esteso il virtuoso concetto alla galassia nella quale tali relazioni si intrecciano e si evolvono. Se all'inizio si è costretti a seguire il passaggio obbligato che dalla colonia mineraria di Peragus II porta alla stazione spaziale Citadel del pianeta Telos, in seguito, il destino dell'astronave Ebon Hawk e del suo equipaggio è tutto nelle mani del protagonista. Dalle atmosfere alla 'Blade Runner' del porto spaziale di Nar Shaddaa alle foreste infestate della luna boscosa di Onderon (e non Endor, purtroppo), dalle oscure catacombe Sith di Korriban alle pianure Khoonda su Dantooine, la scelta della destinazione spetta sempre e solo al giocatore. Sono sette i sistemi stellari a cui far visita nel corso del gioco, ognuno caratterizzato da architetture specifiche, razze

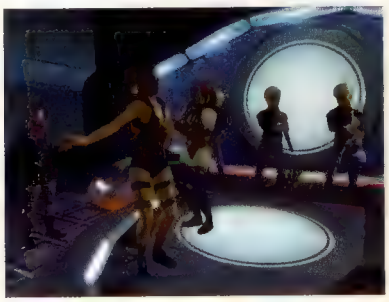
"In *Knights Of The Old Republic II* è la perdita della memoria che affligge il protagonista a costituire il geniale catalizzatore narrativo"



Prologo tutorial

KOTOR II si apre in modo traumatico, sia per il protagonista che per il giocatore stesso. Chi non avesse giocato al prequel, potrebbe infatti trovarsi spaesato di fronte alla complessa gestione del proprio alter ego in termini di parametri statistici, equipaggiamento e poteri della Forza. Per fortuna, Obsidian ha pensato bene di trasformare il prologo al gioco vero e proprio in un tutorial interattivo, dando comunque modo agli utenti più esperti di saltarlo a piè pari. Ma non sarebbe nello spirito Jedi disprezzare una missione extra (e i relativi punti esperienza) nei panni robotici dell'eroica e fedele unità droide T3-M4 reduce dal primo episodio...





Lame di luce che stridono, arcobaleni di colori che si fondono, seguaci della Forza che si confrontano: come in ogni episodio di 'Star Wars', anche in *KOTOR II* lo spettacolo raggiunge il culmine durante i duelli con le spade-laser

indigene e missioni correttamente contestualizzate (alcune con obiettivi opposti in perfetto stile 'dilemma esistenziale'. Ancora una volta, è tutta questione di scelte, insomma).

Passando a considerazioni di carattere tecnico, più rigide risultano invece l'interfaccia e la struttura dei combattimenti. Come nel precedente episodio, questi ultimi sono infatti organizzati alla *Final Fantasy*, un equilibrato mix di azione a turni e in tempo reale dettato dal gusto personale del giocatore. Rispetto al primo *KOTOR*, però, è ora possibile definire due configurazioni d'armamento per ogni personaggio (tipicamente armi bianche per i corpo a corpo e blaster laser per i combattimenti a distanza), eventualmente alternabili velocemente con la semplice pressione di un tasto o affidate al buon senso dell'intelligenza artificiale. Le battaglie si trasformano così in spettacolari scontri a base di raggi policromi, spade-laser e poteri della Forza, ancora più coreografici di prima grazie all'ampliamento dell'arsenale disponibile (nuovi poteri e cristalli inediti per spade-laser compresi).

Tanta grazia grafica esige però un prezzo in termini di potenza di calcolo, soprattutto nelle battaglie più affollate, e non sempre il motore grafico del gioco si rivela all'altezza dal momento che è sostanzialmente ancora quello progettato da BioWare in occasione dell'episodio originale. Perdite saltuarie di poligoni e un aggiornamento video che arranca nei grandi spazi intaccano il carisma grafico del gioco Obsidian, senza però offuscarne quella che è la sua vera forza: una trama avvincente, profonda e dal replay-value assicurato (40 ore di gioco per ciascun lato della Forza), fatta di dialoghi, esplorazioni, combattimenti, enigmi e qualche piacevole diversivo (i voli radenti Swoop Racing o le partite a carte Pazaak), il tutto amalgamato da una splendida colonna sonora dinamica in perfetto stile John Williams. Insomma, perdere la memoria non è un dramma quando ritrovarla significa vivere un'esperienza ludica così memorabile.

Voto: Otto su dieci

Come nel primo *KOTOR*, anche *The Sith Lords* propone qualche piacevole diversivo a esplorazioni e combattimenti vari. In questo caso si può scegliere tra una sessione di Swoop Racing, un volo radente 'alla *Wipeout*' a bordo di sgusci supersonici, o una mano di Pazaak, gioco di carte simile al blackjack

Da che Lato stai?

Lato Oscuro e lato Luminoso sono due facce della stessa medaglia, l'unica e onnipossente Forza che governa l'universo di *KOTOR II* e i suoi protagonisti. Nonostante il postulato fondamentale su cui si basa tutto il gioco sia l'impossibilità di definire in modo univoco l'appartenenza a uno dei due 'schieramenti' (viste le innumerevoli 'gradazioni' intermedie che questi ultimi prevedono), alcuni personaggi come Visas Marr e Kreia possono 'vedere' l'allineamento di chiunque semplicemente osservandolo con la visuale in soggettiva. Inutile dire che i colori rosso e blu indicano rispettivamente una predisposizione per il lato Oscuro o per il lato Luminoso della Forza, più o meno accentuata a seconda della loro intensità.

Athlon/Pentium III 1,0GHz
256MB RAM
Scheda grafica 32MB
Scheda sonora (DirectX)
1,2GB su hard disc

Athlon XP 2000+/Pentium IV 1,5GHz
512MB RAM
Scheda grafica 128MB (DirectX 9)
Scheda sonora (DirectX 9)
1,2GB su hard disc

Sid Meier's Pirates!

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Firaxis**

Giocare a *Sid Meier's Pirates!* significa fare un salto nel tempo di quasi vent'anni, quando Sid Meier stupiva gli appassionati inanellando raffinanti gioielli di giocabilità. Titoli capaci di mettere in serio pericolo la vita sociale e lavorativa dei suoi giocatori, quali l'originale *Pirates!* del 1987, da cui il suo successore riprende gli elementi principali della struttura di gioco, espandendola ed inserendola in un contesto grafico più elaborato.

I punti di forza di *Sid Meier's Pirates!* sono la semplicità e il grado di liberta offerto. Grazie ad un sistema di controllo che distribuisce tutte le funzioni di gioco sui pulsanti del tastierino numerico, sono sufficienti pochi istanti di adattamento per trovarsi completamente a proprio agio al timone di un vascello pirata, intenti a guadagnare fama e denaro come corsaro al soldo delle nazioni europee, o commettendo indiscriminati atti di pirateria o più semplicemente dedicandosi alla più tranquilla arte del commercio.

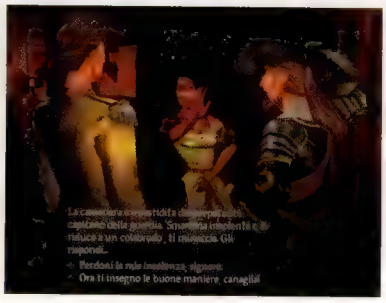
Dal punto di vista strutturale *Sid Meier's Pirates!* si può descrivere come una commistione di differenti generi di gioco, perfettamente fusi tra loro in un gameplay immediato e nel contempo molto articolato. Il primo elemento con cui si viene a contatto è la fase manageriale innescata dalla visita ai porti. Attraverso un'interfaccia punta e clicca che ricorda le avventure grafiche, si accede ai principali luoghi della città di mare presso cui dedicarsi ai propri affari. Rappresentate attraverso una serie di 'menu grafici', le aree visitabili comprendono il maestro d'ascia (da interpellare per la riparazione, il potenziamento e l'eventuale vendita dei vascelli catturati), il mercante (dove ha corso la compravendita di merci e provviste) e soprattutto la taverna, luogo di assidua frequentazione popolato da manigoldi da arruolare e baristi sufficientemente loquaci da fornire informazioni su potenziali prede. Ad ogni visita ad un porto è utile rendere omaggio al governatore locale, in particolar modo se si sceglie di intraprendere una vita da corsaro. Ogni gesto compiuto a favore della nazione d'appartenenza del governatore viene adeguatamente retribuito, soprattutto se felice esito di un incarico specificatamente assegnato. Oltre a denaro e potere, il governatore può accordare la frequentazione di sua figlia, dando modo di ottenere dalla relazione oggetti che agevolano il completamento di alcuni sottogiochi.

Una volta salpate le ancore, si entra nella fase più dinamica del gioco, durante la quale si controlla in tempo reale la propria flotta di vascelli, liberi di navigare in una vivace e particolareggiata rappresentazione di Mar dei Carabi e Centro America. Dai galeoni che oscillano cigolando tra i flutti alle graziose e lussureggianti isolette tropicali, ogni elemento estetico stupisce per la finezza con cui è realizzato. Nubi tempestose possono lacerare le vele delle proprie navi mentre gli scogli ne mettono a repentaglio l'integrità dello scafo.

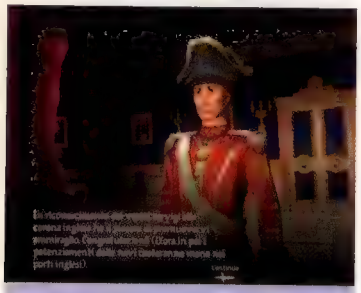
Quando si decide di attaccare un vascello che ha la sfortuna d'incrociare la propria rotta, la visuale stringe sui velieri e si inizia a battagliare a colpi di cannone. Per quanto elementari, gli scontri navali vantano una discreta profondità, permettendo di compensare eventuali carenze nell'equipaggiamento con la pura abilità. Se si è al timone di una piccola nave, ad esempio, si può approfittare della sua maggiore manovrabilità per rimanere costantemente fuori dall'angolo di tiro dell'artiglieria avversaria, mentre un imponente galeone significa la possibilità di tentare l'abbordaggio immediato forti della superiorità numerica dell'equipaggio accomodato nelle sue stive.

Al pari del precedente *Pirates!*, gli abbordaggi si risolvono in un duello all'arma bianca tra i due comandanti, dove per ogni colpo messo a segno si decurta l'equipaggio avversario fino alla sua totale sconfitta. D'inedito vi è la possibilità di aiutarsi con oggetti, portati con sé o recuperati sul campo di battaglia, ed una spettacolare coreografia sullo stile dei film con Erroll Flynn che si evolve secondo il progredire del combattimento. In caso di vittoria si può decidere se annettere la nave nemica alla propria flotta (guadagnando così un ampliamento delle stive adibite allo stoccaggio delle merci) o limitarsi a predarne le ricchezze.

L'unico modo per poter accedere alle strutture portuali delle città ostili senza invaderle è l'infiltrazione notturna. Operazione che ad alti livelli di difficoltà obbliga ad eludere numerose guardie, stordendole oppure nascondendosi al loro passaggio

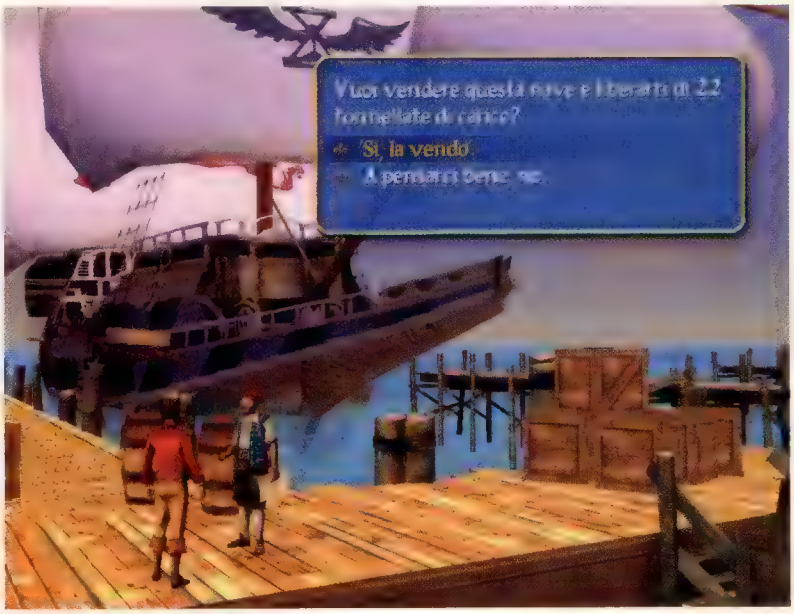


"Dai galeoni che oscillano cigolando tra i flutti alle lussureggianti isole tropicali, ogni elemento stupisce per la finezza con cui è realizzato"



Lettera di corso

Ottenibili presso i governatori insediati nei porti, le lettere di corso sono un mezzo veloce per ottenere denaro e potere. Grazie ad esse si diventa pirati legalizzati, ovvero corsari, incaricati di attaccare navi e porti delle nazioni nemiche. Le frequenti guerre tra Spagna, Francia, Olanda ed Inghilterra offrono molte occasioni di lucro, specie adottando vili politiche doppiogiochiste.



Mentre gli avversari possono attaccare con più vascelli, il giocatore è limitato all'uso di un solo elemento della propria flotta. Possedere differenti classi di navi fra cui scegliere assicura una maggiore versatilità nella risposta ad eventuali minacce

Un'altra occasione di guadagno è costituita dall'assalto ai porti, effettuato sbarcando un drappello di uomini nelle vicinanze della città prescelta. Le battaglie sulla terra ferma sono gestite tramite il classico sistema a turni, in cui giocatore e CPU alternano il movimento e l'attacco delle proprie truppe sulla mappa di gioco. Come quelli navali, gli scontri terrestri risultano piuttosto completi nonostante la loro semplicità, offrendo tre differenti classi di combattenti e la possibilità di sfruttare la morfologia del territorio per guadagnare copertura. L'eventuale conquista di un porto, oltre al riscontro economico che ne consegue, permette di stabilire a piacimento la nazionalità del suo nuovo governatore, variando così il bilanciamento politico e militare dell'area.

Sid Meier's Pirates! non si limita solo a battaglie, commercio e navigazione. Diversi sottogiochi ed obbiettivi secondari ne completano la struttura, fornendo infiniti incentivi a progredire. Tra tesori da dissotterrare, città perdute da scoprire, indigeni ribelli da contrastare, pirati concorrenti da eliminare e familiari da rintracciare, la vostra vita sarà costantemente occupata fino a quando non avrete raggiunto l'età pensionabile (virtuale, s'intende), costringendovi al ritiro. *Pirates!* non prevede infatti un finale prefissato, ma permette in ogni momento di appendere il timone al chiodo e scoprire quale sarà il futuro del protagonista in base alle gesta che ha compiuto fino ad allora.

Grazie alla sua struttura aperta ed elaborata, *Sid Meier's Pirates!* assicura ore di divertimento, soprattutto se non si è insensibili al fascino dell'epoca d'oro della pirateria navale. L'unico problema che può minare l'interesse per il gioco è rappresentato dallo scorretto bilanciamento della difficoltà, la cui estrema facilità iniziale rischia di renderlo rapidamente noioso e ripetitivo. Ma è un'eventualità scongiurabile accettando l'aumento del grado di comando (ed il conseguente inasprimento della sfida) ogni qualvolta si esegue la spartizione di un bottino.

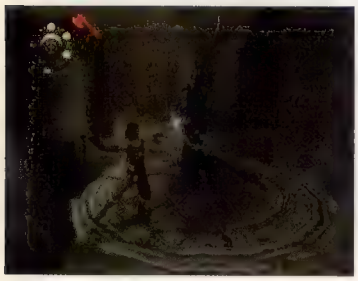
In sintesi, a dispetto di ciò che avviene frequentemente quando si realizzano sequel o remake di titoli storici, *Pirates!* rende onore al suo celebre predecessore conservandone giocabilità, immediatezza e fascino. Un classico ritrovato.

Voto: Otto su dieci

Dance revolution

Il corteggiamento delle figlie dei governatori avviene principalmente nelle sale da ballo attraverso un gioco musicale, un clone snellito dei rhythm game nipponici in cui si devono imitare i passi di danza della propria compagna aiutati da opportune indicazioni a video. Sebbene inizialmente possa apparire frustrante, soprattutto per chi non ama i giochi musicali, una volta assimilate le poche sequenze si diventa rapidamente ballerini provetti.

4:3	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Classifica online	Xbox



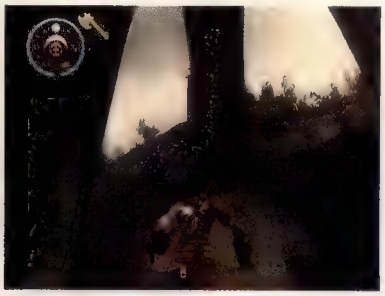
Malgrado l'arricchimento delle mosse eseguibili, i combattimenti soffrono di una sensibile carenza in termini di IA avversaria. Fanno eccezione alcuni boss, immuni a certe combo e pertanto eliminabili solo orchestrando manovre di aggiramento

Prince Of Persia: Spirito Guerriero

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno (Ubisoft Montreal)**

Le apparenze ingannano. Semplicemente osservandolo, potreste pensare che questo capitolo di *Prince Of Persia* non abbia nulla a che vedere con il precedente. I toni soffusi di *Le Sabbie Del Tempo*, quel suo stile onirico ed esotico da mille e una notte, sono solo un ricordo. In *Spirito Guerriero* regna il gotico più buio e decadente, fatto di musiche heavy metal e toni rosso sangue. I combattimenti richiamano *Devil May Cry* per la loro brutalità, eruttando gore ad ogni affondo conclusivo della lama, fra teste che volano e corpi divisi in due. Lo stesso principe è diverso. Apparentemente dimentico che suo status nobiliare, indossa un completo da pirata sadomaso, il torace avvolto in strette bardature, il volto pallido e corrucciato attraversato da una lunga cicatrice.

Ma, appunto, le apparenze ingannano. Perché dietro la coltre scarlatta, al di là del bellicoso tutorial iniziale, ciò che attende è un'esperienza inequivocabilmente simile a quella offerta dal remake originale. I timori di un assottigliamento della componente platform/esplorativa vengono man mano dissolti dalla ricca offerta di puzzle ambientali, da affrontare con la medesima, acrobatica, istintiva eleganza del prequel. Il principe è ancora in grado di saltare, arrampicarsi, correre lungo le pareti e quant'altro gli permetta di navigare illeso ambienti ricchi di trappole ed insidie. E non mancano novità, come la possibilità di scalare mura pendolando appesi ad una corda, o discendere da altezze spacca-fe-



"Il quid ludico resta l'esplorazione, ragionata ed acrobatica. Da questo punto di vista, *Spirito Guerriero* compie un buon passo in avanti"

more infilzando la propria spada in appositi drappeggi per rallentare la caduta.

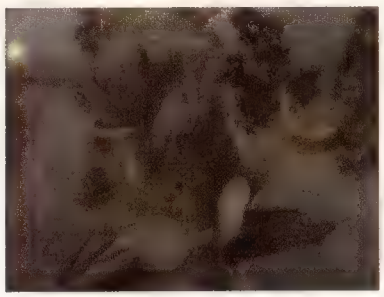
Ironicamente, le 'sabbie del tempo' hanno in *Spirito Guerriero* maggiore rilevanza rispetto a quanta ne avessero nel prequel. La possibilità di 'riavvolgere' il tempo per ripetere operazioni terminate malamente aiuta ancora una volta a limitare lo stress senza abbattere il livello di sfida, e si rivela particolarmente utile durante le fughe dal mistico guerriero Dahaka (vedi Braccato dal destino), dove il principe è chiamato a seminare la minaccia percorrendo rapidamente e senza esitazione gli ostacoli ambientali che lo separano dalla salvezza. Inoltre, tanto i puzzle quanto i combattimenti stimolano maggiormente l'uso della facoltà di rallentare l'incedere dei secondi, facendo delle limitate scorte di sabbia a propria disposizione un più pressante fattore di rischio. Come in *Ocarina Of Time*, diverse aree possono essere affrontate in due periodi temporali distinti (presente e passato) innescando dinamiche esplorative non dissimili da quelle proposte tanto nel suddetto gioco Nintendo quanto in *Soul Reaver*.

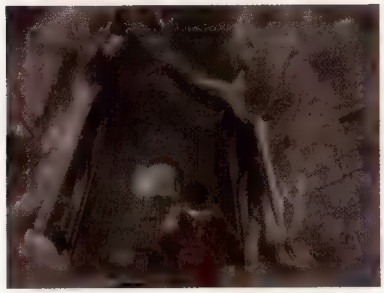
Malgrado l'estrema complessità degli scenari, *Spirito Guerriero* riesce nella non facile impresa di offrire la prospettiva ideale per navigarli, senza obbligare a cincischiare con la telecamera ad ogni piè sospinto. Le inquadrature allestite per ogni sezione assolvono egregiamente il duplice scopo di fluidificare l'esplorazione ed offrire indizi sul tragitto da seguire. Laddove la soluzione di un puzzle ambientale dovesse risultare oscura, basta premere un tasto affinché la telecamera si allontani quanto basta per proporre un'illuminante panoramica, mentre la possibilità di portare l'inquadratura alle spalle del principe durante le fasi free-roaming aiuta ad indagare quei settori scenografici eventualmente ignorati dalla regia automatica. Certo il sistema non è privo di sbavature, ma davvero non esiste action game in terza persona che possa vantare una così accurata dislocazione di punti di vista. Non solo. *Spirito Guerriero* fa della ripresa strumento di leggibilità della scena tanto quanto di spettacolarizzazione della medesima grazie ad un uso accorto delle tecniche più indicate ad esaltare ora la cupa claustrofobia di un corridoio, ora l'intimidatoria imponenza di una parete rocciosa.

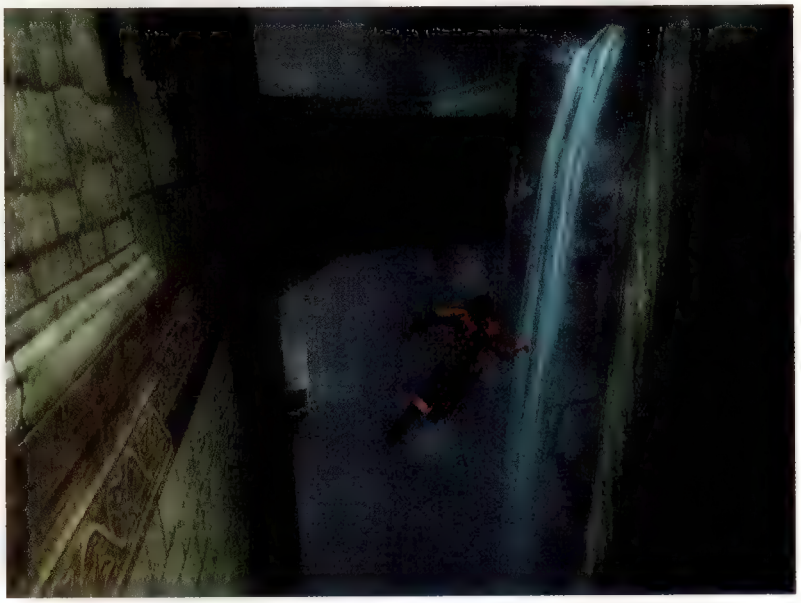
Alla luce del diverso stile grafico, *Ico* e *Spirito Guerriero* si direbbero artisticamente incompatibili. Laddove nel prequel era facile cogliere la similitudine, il tono dark del nuovo capitolo sembrerebbe rigettarla. In verità, *Spirito Guerriero* offre un'esperienza visiva analogamente splendida, sebbene più convenzionale. La profondità, l'altezza e più in generale l'impressionante dimensione degli ambienti sono caratteristiche veicolate con estrema efficacia, esaltate dall'estrema coerenza e dall'opprimente maestosità delle architetture. Il dettaglio grafico non

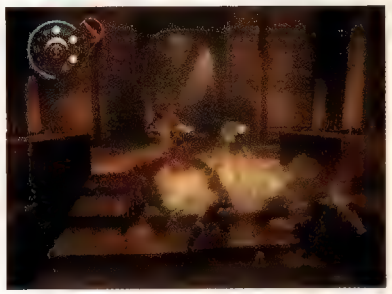
Spirito online

Oltre ad includere la funzione Live Aware, la versione Xbox di *Spirito Guerriero* si fregia di due modalità 'online' esclusive. Le virgolette sono d'obbligo dal momento che nessuna prevede l'interazione diretta fra gli utenti. In una c'è da sopravvivere ad un'ondata infinita di nemici, mentre nell'altra va attraversato un percorso ad ostacoli. I punti ottenuti nella prima e il tempo fatto registrare nella seconda finiscono nelle rispettive classifiche online. Niente di tremendamente sensazionale quindi, e la consultazione delle classifiche è quasi più problematico del superamento delle prove stesse.









La possibilità di privare l'avversario dell'arma per farla propria è una gradevole aggiunta. Non rivoluziona il gameplay, ma le combo che è possibile eseguire brandendo due armi sono utili e devastanti

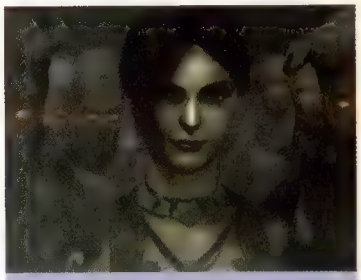
fa che conferire solidità alla scenografia, rivestendola di roccia, piante e stoffe, mentre la densità dell'aria vive nel pulviscolo e nei raggi di luce che la attraversano. Ubisoft ha chiaramente spinto al limite il motore grafico, e le conseguenze sono evidenti in termini di frame rate. Come Naughty Dog con il suo *Jak 3* (p. 102), gli sviluppatori di *Spirito Guerriero* hanno badato più all'abito che al portamento, e sebbene il risultato finale sia tutt'altro che inaccettabile, dispiace vedere le splendide animazioni del principe perdere qualche fotogramma per strada.

Il che è particolarmente vero durante i combattimenti. Brutali ed eleganti, si basano sull'affannosa pressione dei tasti frontali secondo l'ordine stabilito da semplici combo, ma spesso il frame rate impedisce di trarne l'opportuno giovamento visivo. La frenesia degenera spesso in caos, soffocando il pensiero tattico per privilegiare l'istinto. Un generale torpore nella risposta ai comandi provoca una leggera dissociazione fra il giocatore ed il suo alter ego, facendo di ogni attacco un ordine impartito piuttosto che un'azione condotta in 'prima persona'. Ma fortunatamente, e nonostante le intenzioni che hanno mosso lo sviluppo, il combattimento resta ingranaggio accessorio nella meccanica di *Prince Of Persia*, per di più alleggerito dall'ossessiva rigenerazione dei nemici che interessava *Le Sabbie Del Tempo*.

Il quid ludico resta quindi l'esplorazione, ragionata ed acrobatica, e da questo punto di vista *Spirito Guerriero* compie un buon passo in avanti rispetto al predecessore, forse anche più lungo della gamba. Il backtracking non è infrequente, e tende ad assumere i tratti di un comodo stratagemma per aumentare artificialmente la longevità del gioco.

Malgrado le aggiunte e nonostante la rivisitazione artistica, *Spirito Guerriero* appare un ripensamento del primo remake piuttosto che un seguito vero e proprio. È chiaramente votato a conquistare quel pubblico che gli era stato negato in passato, ma resta da vedere se chi ha apprezzato *Le Sabbie Del Tempo* si metterà in coda alla cassa anche per questa sua riedizione in versione 'mainstream'. Inoltre, Ubisoft è caduta nel medesimo errore di rilasciare il gioco frettolosamente per approfittare delle festività natalizie, determinando una sensibile carenza in termini di bilanciamento e limature (nel motore grafico in primis). Ma la sua insistenza è confortante, perché un gioco come *POP*, a prescindere dall'aspetto, merita di sopravvivere in questo desolante scenario di action game derivativi.

Voto: Sette su dieci



Braccato dal destino

Il destino non gradisce interferenze. Reo di aver cincischiato con il tempo nel capitolo precedente, il principe è ora preda privilegiata del terrificante Dahaka, tenebroso servitore del destino incaricato di eliminare ogni incongruenza nel continuum spazio-temporale. Dopo due anni trascorsi scappando, senza poter né dormire né mangiare (da cui, spiega il manuale, l'aspetto emaciato del principe), viene presa una decisione drastica: viaggiare a ritroso nel tempo per prevenire la creazione delle sabbie stesse. Una premessa che si direbbe appropriata visto il desiderio di riscatto che ha mosso lo sviluppo del gioco.

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1

4

Una pratica interfaccia invita alla personalizzazione dei propri beniamini per caratteristiche come colore del pelo, abbigliamento e così via

No Live!, no party

Blinx 2 prevede due opzioni multigiocatore, deathmatch e cooperativa. La prima consente ad un massimo di quattro contendenti di sfidarsi singolarmente o in gruppo. La seconda prevede la partecipazione di un compagno nel corso dell'avventura principale, ed è accessibile anche nel bel mezzo di una partita salvata in singolo. In questo caso, i puzzle si presentano lievemente modificati rendendo necessaria la collaborazione tra le parti in causa. La mancata implementazione del gioco in rete ribadisce indirettamente la natura accessoria di entrambe le modalità.

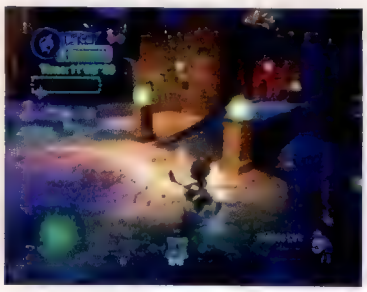
Blinx 2: Masters Of Time And Space

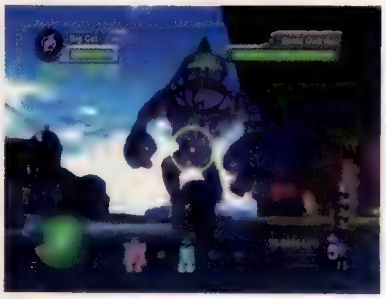
Sistema: **Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Artoon**

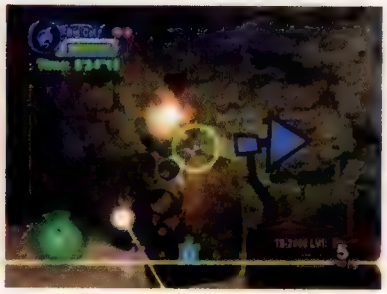
L'esordio di *Blinx: The Time Sweeper* sulla console Microsoft venne generalmente salutato con pesanti accuse rivolte al pessimo bilanciamento della difficoltà. Nel corso dei due anni trascorsi da allora, non può certo dirsi che Artoon sia rimasta insensibile alle critiche ricevute. Difatti, *Blinx 2: Masters Of Time And Space* è facilissimo. Non che questo seguito non possa definirsi globalmente più valido rispetto al suo sfortunato predecessore, ma i miglioramenti apportati producono benefici solo marginali ad una struttura di gioco che ancora non sprigiona quelle potenzialità che innegabilmente cova dentro di sé.

Come in passato, Artoon mescola platform, sparatutto, puzzle solving ed ora anche stealth servendo poi un ibrido difficilmente riconducibile ad un genere preciso, similmente a quanto visto in *Sly 2*, *Ratchet & Clank 3* e *Jak 3*. Contrariamente al passato, i nobili time sweeper si contendono gli onori della ribalta assieme ai membri della Tom Tom Gang, una banda di pirati spaziali dalle sembianze suine anch'essi alla ricerca dei frammenti perduti del cristallo del tempo. Il giocatore controlla a fasi alterne gli esponenti del primo e del secondo gruppo in livelli specificamente progettati per sfruttarne le rispettive competenze.

In *Blinx 2* convivono pertanto due meccaniche di gioco simili, ma distinte. I time sweeper governano il tempo, che hanno il potere di accelerare, rallentare, fermare o addirittura riavvolgere proprio come il nastro di una videocassetta. Qualità utili da un lato per superare illesi situazioni che ne minacciano l'incolumità (evitare uno sciame di missili in avvicinamento), e dall'altro indispensabili per la risoluzione dei numerosi enigmi distribuiti in ogni singola area di gioco. Sospendendo lo scorrere dei secondi, ad esempio, una pozza d'acqua si trasforma in un ammasso gelatinoso da spalmare con i piedi per portare alla luce piattaforme-interruttori. Tuttavia, è la presenza dei Tom Tom a rinfrescare *Blinx 2* con reali novità. Gli stage che li vedono protagonisti denotano un deciso orientamento verso lo stealth. Sebbene sprovvisti dei poteri di manipolazione temporale di cui godono i loro avversari, i Tom Tom dominano lo spazio impiegando diversi strumenti di sostegno all'infiltrazione.







Le idee non mancano in *Blinx 2*. È la loro esecuzione a mortificarne gli intenti. Non solo Artoon non riesce a proporre situazioni realmente interessanti applicando le abilità delle due fazioni in contesti che sappiano glorificarle, ma ne estingue ogni potenziale ricreativo con la scelta di includere quella che a tutti gli effetti può considerarsi una guida risolutiva integrata nel gioco stesso. Che senso ha tentare di analizzare la scenografia per comprendere il modo di superare un ostacolo, quando occorre semplicemente girovagare a vuoto perché la CPU interpreti l'inattività del giocatore come una disperata richiesta d'aiuto? La risposta non è un semplice suggerimento volto ad educare il novizio sulle proprie possibilità. Con indesiderata solerzia, i propri alleati provvedono a spiegare per filo e per segno cosa fare e soprattutto come, vanificando le sfide celate nell'ambiente proprio quando queste cominciano a diventare tali.

Occasionalmente l'avventura è punteggiata da scontri all'interno di arene con l'obiettivo di obliterare tutti gli avversari presenti. Sebbene la deficitaria intelligenza artificiale tanto dei nemici quanto degli alleati renda questi momenti tutt'altro che memorabili, le risse hanno almeno il merito di spezzare l'opprimente monotonia che pervade il titolo.

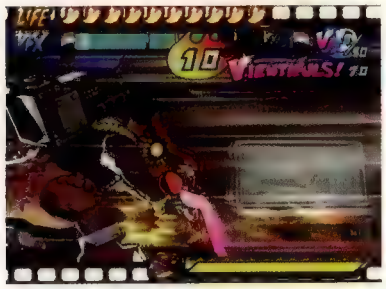
Definire *Blinx 2* come un'occasione mancata è la naturale conclusione di questa recensione. Resta tuttavia la speranza, alimentata dagli evidenti sforzi compiuti da Artoon per migliorarsi, che un eventuale seguito sappia riscattare in futuro la mediocrità del presente.

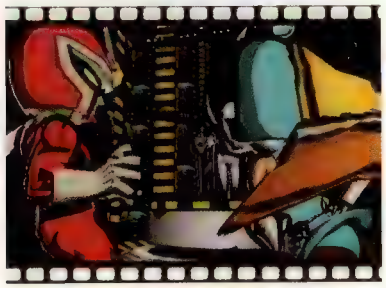
Voto: Cinque su dieci

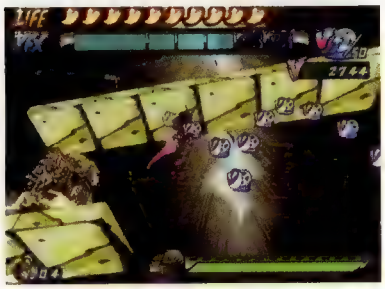
Viewtiful Joe 2

Sistema: **GC (ver. testata), PS2** Versione: **Americana** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Clover Studio**

4:3	PS2, GC
Progressive Scan (480p)	PS2, GC
Stereo	PS2, GC





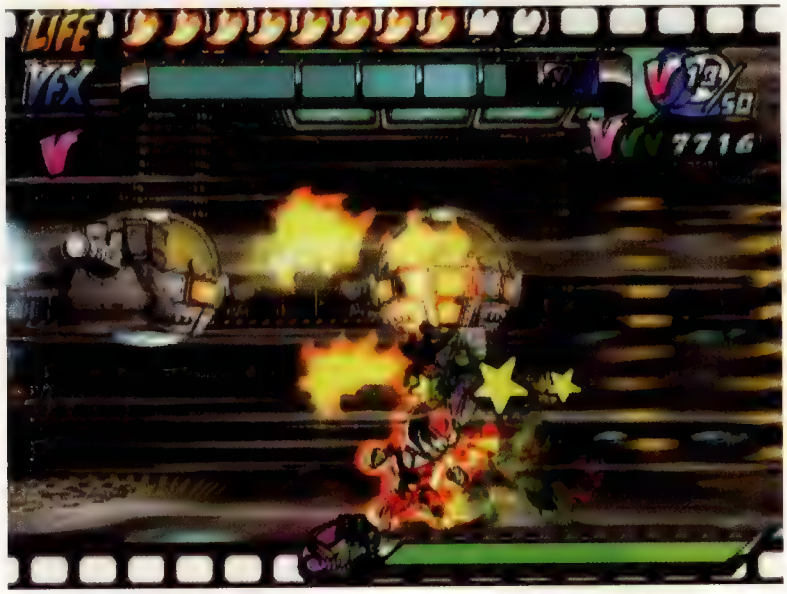


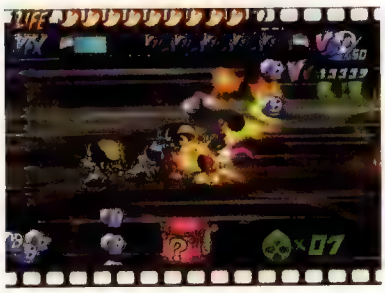
Viewtiful Joe, nel suo piccolo, ha fatto tanto per il videogioco. In primo luogo, ha reinventato un genere dato ormai per disperso come il picchiaduro a scorrimento, senza peraltro abbandonare la struttura bidimensionale. Ma soprattutto ha saputo proporre un ibrido perfetto di azione e strategia. I duelli contro le interminabili ondate di nemici sono sempre turbinosi, asfissianti, eppure mai 'ignoranti'. Il gioco Capcom ha messo educatamente alla porta il button mashing, e accolto a braccia aperte la sinergia tra picchiaduro e rompicapo. Si tratta, in sostanza, di un meccanismo perfettamente oliato. E come si fa a realizzare un seguito di un oggetto tanto raffinato? Secondo Clover Studio, cambiando il meno possibile.

L'innovazione più significativa di questo sequel è rappresentata dall'introduzione di un secondo personaggio giocabile, Silvia. Una presenza che va a integrarsi a quella del protagonista, piuttosto che a sovrapporsi. Pur mantenendo poteri quali lo zoom e lo slow motion, la ragazza di Joe si ritrova sprovvista del Mach Speed, sostituita dall'abilità denominata Replay, che le permette di registrare una mossa speciale e quindi di ripeterla in sequenza per tre volte, dando luogo a combo dall'alto coefficiente distruttivo. A questa facoltà vanno ad aggiungersi una maggiore rapidità nei movimenti nonché la possibilità di scagliare proiettili in luogo dei classici pugni. Il passaggio da un personaggio all'altro avviene in tempo reale, con la semplice pressione di un tasto. Questo ha permesso agli sviluppatori di sfruttare le differenti capacità dei protagonisti per ampliare lo spettro di possibilità ludiche, tanto nell'allestimento dei combattimenti quanto in quello degli enigmi. L'uso della pistola di Silvia, ad esempio, si rivela prezioso negli scontri con boss temibili nel corpo a corpo, mentre il Replay è alla base di numerosi enigmi sparsi per i livelli del gioco. Inoltre, alla luce dello spirito dissacrante che permea il gioco, non stupisce trovarsi in aree precluse a Joe per motivi 'biologici', come ad esempio le toilette per signore.

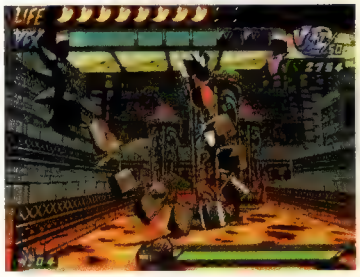
Se da una parte è apprezzabile il tentativo di Clover Studio di bilanciare le prestazioni dei due personaggi, dall'altra bisogna constatare la natura fondamentalmente accessoria della new entry femminile. Salvo sporadici casi in cui si è costretti a ricorrere a Silvia, infatti, la generale superiorità di Joe nel combattimento lo rende la scelta migliore nella maggior parte delle situazioni di gioco. La controparte femminile è per certi versi più uno strumento da sfoderare in caso di necessità che una vera e propria alternativa al protagonista. Ed è anche per questo che *Viewtiful Joe 2* offre di fatto un'esperienza molto vicina a quella del predecessore. I combattimenti si riconfermano impegnativi e serrati, con un'ampia varietà di nemici che impone al giocatore la padronanza di ognuna delle numerose sequenza di attacco. Gli stessi puzzle, sebbene quasi mai banali, si basano generalmente sulle stesse meccaniche di quelli del prequel, con l'aggiunta di alcune varianti incentrate sull'uso del Replay di Silvia. Non manca, infine, una sessione in puro stile shoot'em up con protagonista la vettura di Joe, la Six Machine, questa volta in versione sottomarino.

Giunto al secondo episodio, il franchise di Clover Studio dà due segnali importanti. Il primo è la riconferma della bontà del concept di base, ancora una volta capace di offrire meccaniche inizialmente accessibili, ma progressivamente sempre più impegnative e complesse. D'altra parte, si registra una battuta d'arresto sul piano evolutivo. Certo, sarebbe pretenzioso chiedere a Clover Studio di reinventare il beat'em up ogni dodici mesi, ma al tempo stesso dispiace vedere come la trovata principale di questo seguito si limiti grossomodo all'aggiunta di un secondo personaggio giocabile, peraltro poco ispirato. Il timore, reso più che fondato dall'accenno ad un terzo episodio nell'epilogo del gioco, è che le avventure di Joe possano diventare l'ennesima saga-fiume di Capcom, al pari di *Megaman* o *Resident Evil*. In attesa di capire quale strada imboccherà Joe, non resta che apprezzare questo sequel per quello che è: il miglior beat'em up a scorrimento dai tempi di *Viewtiful Joe*. E, tutto sommato, non è poco.

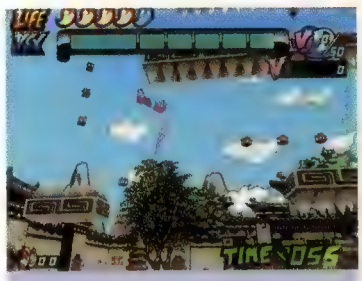




Voto: Otto su dieci



I boss rappresentano la summa della filosofia di *Viewtiful Joe 2*. Coriacei, esilaranti e dotati di strategie offensive via via più complesse, così da stimolare l'uso di tutti i poteri a disposizione

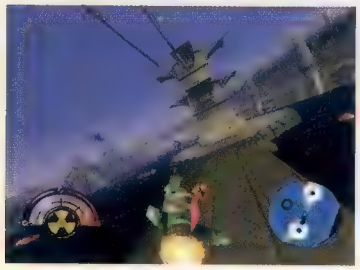


Le 36 stanze

Viewtiful Joe 2 presenta una sola modalità extra, denominata The 36 Chambers of Shaolin. Sotto un nome così altisonante si cela una sorta di Challenge Mode. Ogni stanza presenta una sequenza di avversari da eliminare nelle condizioni più disparate. Si va dal classico limite di tempo alla presenza di uno scivolosissimo pavimento ghiacciato. Ma la vera perfidia è insita nella modalità di sbloccaggio delle trentasei prove. Questa si basa sul soddisfacimento di certi requisiti nella modalità principale. Peccato che il gioco si guardi bene dal fornire indizi a riguardo, e che alcuni obiettivi siano assolutamente fuori di testa, come ad esempio perdere un vita in una sessione dalla semplicità disarmante.

Video
4:3
16:9
50/60Hz

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II



Daxter è protagonista di diverse fasi di gioco studiate ad hoc. La sua rinnovata aggressività, contrapposta allo spaurito atteggiamento degli esordi, lo vedrà arrampicarsi fra le fiamme, cavalcare un razzo imbizzarrito (in foto) e addirittura combattere fisicamente

Guerriglia urbana

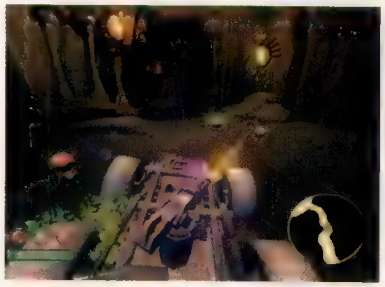
Sebbene il gioco abbia inizio in un piccolo villaggio rurale eretto nel deserto, la storia porterà Jak e Daxter a rivisitare la vecchia Heaven City. Questa volta, però, il duo non è vittima della persecuzione delle guardie (ora alleate contro un nemico comune) e il traffico 'aereo' è meno opprimente viste le condizioni in cui versa la metropoli. Diversi quartieri sono teatri di una guerra perpetua fra le forze locali e l'esercito di Metal Head, con il giocatore libero di gettarsi nella mischia per offrire soccorso o semplicemente sorvolare la zona adocchiando con divertita indifferenza le IA in conflitto. Paradossalmente, malgrado il degrado ambientale, Heaven City non è mai apparsa così viva.

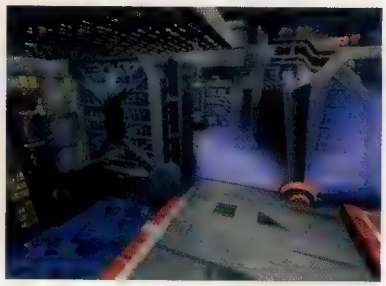
Jak 3

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Naughty Dog**

I primi istanti di *Jak 3* possono essere traumatizzanti. Non è abitudine di **Videogiochi** lamentare carenze di natura tecnica quando queste non inficiano la giocabilità (come in questo caso), ma è difficile soprassedere sul degrado subito dal motore grafico di Naughty Dog in questa sua terza iterazione. Dopo un esordio a 60fps costanti ed un seguito corrotto da seppur sorvolabili incertezze, *Jak 3* trafigge occhi preparati alla carezza con 30 fotogrammi al secondo e qualche pruriginoso accenno di tearing. Sebbene rispetto ai precedenti episodi il carico poligonale sia indubbiamente più denso, le texture più dettagliate e gli effetti pirotecnici più lussureggianti, l'appesantimento del carico computazionale è stato condotto nell'indifferenza dei limiti del motore grafico e nell'opinabile convinzione che la conseguente instabilità della messa in scena non avrebbe compromesso l'impatto estetico finale. Ma di fatto, la scelta di Naughty Dog mortifica un'esperienza visiva che nelle precedenti edizioni riusciva ad affascinare con la sola forza del fill rate.

Ciononostante, l'abitudine provvede a mitigare questo inconveniente, aiutata da un'inconsistenza che talvolta accorda lunghi picchi di insperata fluidità. Col tempo, la delusione lascia il posto all'ammirazione di un universo più suggestivo, esteso e geograficamente credibile. Ma sono soprattutto gli eventi che vi hanno corso i principali motivi di distrazione. Entro i confini di uno scenario martoriato da una guerra in pieno svolgimento, l'azione batte un ritmo più serrato, sviluppandosi come da tradizione sull'intreccio di dinamiche di gioco che vanno dal platform puro allo sparatutto in terza persona. Un traffico meno asfissiante e qualche riuscita missione ad hoc concretizzano le potenzialità ludiche dei veicoli antigravitazionali, e sebbene non vi sia nulla di formalmente inedito nella pretestuosa richiesta di raccogliere artefatti Precursor o demolire avversari motorizzati entro uno stringente limite di tempo, farlo alla guida di svariati modelli di buggy, saltellando fra le dune di un immenso deserto grazie agli ammortizzatori idraulici di serie, aiuta a diversificare l'esperienza. Un leggero ma significativo ritocco all'armamentario (sono quattro gli strumenti offensivi recuperabili durante il gioco, ciascuno upgradabile fino a tre volte), unito ai poteri concessi dall'inedito Light Eco (come la facoltà di rallentare lo scorrere del tempo, di recuperare energia o di avvolgersi in una barriera energetica) aumentano le variabili tattiche, conferendo a *Jak 3* i connotati di un prodotto più maturo ed equilibrato. Anche il sottosfruttato hoverboard acquista la dignità negatagli nel prequel, trovando ragione esistenziale al di fuori dei teatri specificatamente allestiti e diventando strumento effettivamente utile durante le normali dinamiche esplorative.





Si muore spesso in *Jak 3*, ma più per la scarsa capacità comunicativa dell'interfaccia grafica che per le difficoltà affrontate. La latitanza di perentorie segnalazioni visive o sonore eventualmente occorrenti nell'imminenza del tracollo non aiuta a capire quando è il momento di ritirarsi dalla rissa

Il più grande pregio di *Jak 3* è la sua capacità di sorprendere ad ogni missione intrapresa. Pur non facendo tremare i pilastri del game design, la diversificazione degli stili di gioco appassiona ed incuriosisce, generando quell'effetto domino che tiene incollati allo schermo avvinti dal proverbiale richiamo della ciliegia. Piuttosto che riproporre la medesima 'playlist' in versione progressivamente più difficile e bastarda, *Jak 3* si rinnova continuamente. Il che solleva al tempo stesso elogi e problemi. Le peculiarità di ogni situazione non permettono di investire pienamente sull'esperienza pregressa, costringendo in un regime di perpetuo apprendimento a base di fallimenti e ripartenze. Il che può portare alla frustrazione sebbene, paradossalmente, nessuna missione sia intimamente difficile. È solo l'ignoranza sul da farsi o sulle insidie che attendono a fare da ostacolo al progresso piuttosto che un'effettiva carenza di destrezza. Quest'ultima deve inoltre combattere con una regia abile nell'offrire la prospettiva migliore nelle fasi dalla progressione lineare, ma incapace di fare altrettanto durante le sparatorie condotte in ambienti meno blindati.

Sebbene non condivida il medesimo grado di rifinitura di *R&C3*, e malgrado non tutti i meccanismi di gioco siano adeguatamente oliati, il capitolo conclusivo della trilogia griffata Naughty Dog merita un plauso per i suoi genuini progressi e per la lorda abbondanza di spunti ricreativi. Se solo il motore grafico fosse stato all'altezza, e la telecamera più efficiente, e la difficoltà più elevata...

Voto: Sette su dieci

Shadow Of Rome

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno**

Entrambi i personaggi possono lockare oggetti e persone nelle vicinanze, anche se il mirino barcollante di Agrippa tende troppo spesso a bloccarsi su elementi insignificanti e distanti

Shadow Of Rome è una curiosa reinterpretazione degli elementi che hanno decretato il successo della serie di *Onimusha*: Inafune e soci hanno separato nettamente le due componenti alla base del franchise (spettacolari combattimenti epici da una parte ed esplorazione con semplici enigmi dall'altra), dando a ognuna più spazio grazie a personaggi, atmosfere e ritmi completamente diversi fra loro.

Metà del gioco è costruita sui combattimenti di Agrippa, un centurione alla ricerca del proprio padre imprigionato. È la fase più spettacolare del titolo Capcom, con scontri che catturano al meglio la violenza esplicita, la ferocia e la dedizione assoluta delle lotte fra gladiatori. Gran parte del merito va al sistema di punteggio delle 'salvo', equivalente di combo e attacchi speciali, i cui nomi, quanto mai eloquenti, denotano una sorprendente vena di humour nero da parte degli sviluppatori nipponici: il giocatore viene premiato con l'Urine Trouble nel caso riesca a colpire un avversario mentre questo se la sta facendo sotto; il Sadist's Utopia viene attivato infierendo su un nemico quando si rotola a terra dolorante in seguito ad un'amputazione; il Meat Sculptor si guadagna affettando con un colpo solo più di un arto di un avversario, mentre il Red Volcano è il premio per aver tagliato a metà il malcapitato di turno. Ma il meglio è probabilmente rappresentato dal Juicy Tomato, sugosa ricompensa per lo splatteramento di una testa nemica mediante mazza ferrata.

Gli esempi sopraccitati sono solo alcune delle circa 200 salvo disponibili, a testimonianza della complessità di un sistema di combattimento che prevede una miriade di armi (mazze, scudi, scimitarre, lance, coltelli e chi più ne ha più ne metta, comprese delle torce che possono essere utilizzate per accecare e tenere alla distanza interi gruppi di nemici o per dare fuoco ad avversari opportunamente ricoperti d'olio), tecniche d'attacco e counter.

Sebbene gli scontri siano esteticamente spettacolari, i controlli non sono sempre reattivi, e nelle fasi in cui è richiesta maggiore precisione può partire qualche smoccolamento poco natalizio. Non a caso il gioco dà il meglio di sé negli scontri di gruppo, quando la goffaggine dei movimenti del protagonista viene eclissata dalla maestosità del combattimento. Il tutto può comunque diventare frustrante quando l'obiettivo diventa più mirato (come nel caso si debba scortare un ostaggio, affrontare tigri o combattere in gruppo per distruggere le statue di un team rivale).

Nel momento in cui *Shadow Of Rome* si allontana dallo spettacolo sanguinario degli scontri fra gladiatori, si avventura nella metà meno esaltante di *Onimusha*, cui si accennava a inizio pagina. Sebbene Agrippa resti il vero protagonista del gioco, le vicende descrivono altresì le attività di spionaggio dell'esile Ottaviano, passando da l'uno all'altro ad intervalli prestabiliti scanditi dalla narrazione. E le sezioni di Ottaviano, seppur non presentando difetti macroscopici, propongono un livello di sfida molto basso: la maggior parte delle missioni ricalca gli stereotipi del genere stealth, e si basa sull'infiltrazione, l'abbattimento di guardie e il furto di vestiti. Il fatto che sia sufficiente un solo colpo per far fuori Ottaviano comporta margini di errore alquanto limitati, e ogni missione è costruita essenzialmente sulla necessità di comprendere la struttura dello scenario prima di dirigersi verso l'obiettivo proposto. A movimentare un gameplay altrimenti banale contribuiscono diversi tocchi inusuali, ma efficaci: la comicità di una guardia che cade su una buccia di banana ben piazzata, ad esempio, oppure la possibilità di incitare alla disobbedienza civile una folla di persone dal tetto di un edificio. Niente di particolarmente elaborato, ma è indubbio che le fasi stealth permettano di far avanzare la storia in maniera più fluida ed organica rispetto ad una scena di intermezzo, e forniscano momenti di ossigenante tranquillità dopo le asfissianti battaglie di cui è protagonista Agrippa.

Seppur privo di difetti particolarmente rilevanti, *Shadow Of Rome* non riesce mai a decollare. La vivisezione della meccanica onimushiana dà vita a un titolo interessante, ma che non offre nulla che non sia già stato sperimentato decine di volte. In altre parole, la ricetta potrà essere nuova, ma gli ingredienti sono sempre gli stessi e il sapore complessivo è piuttosto insipido.

Voto: Sette su dieci

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Tutti i livelli superati da Agrippa nello Story mode possono poi essere ri-affrontati singolarmente, magari per ottenere una ricompensa superiore al bronzo, e quindi cheat e bonus vari

A spasso per via Navona

Ad enfatizzare in maniera fin troppo accentuata le differenze che intercorrono fra i due protagonisti, Ottaviano ha anche la possibilità di dedicare il proprio tempo libero allo shopping. Una volta recuperato un numero sufficiente di monete, una visita al mercato apre le porte a una vasta gamma di mobili e suppellettili con cui arredare la sua stanza. L'antenato di Solid Snake può così optare per un tappeto colorato o un vaso prezioso, e addirittura cambiare il proprio taglio di capelli. La contrapposizione con Agrippa (le cui opzioni si limitano alla scelta dell'arma con cui frantumare i crani nemici) è paradossale, ma aggiunge un elemento di collezionismo che verrà sicuramente apprezzato da tutti i giocatori del Sol Levante.

Vampire The Masquerade: Bloodlines

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Troika**

Athlon/Pentium III 1,2GHz
384MB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 9c)
Scheda sonora (DirectX 9)
3,3GB su hard disk

Athlon XP 2000+/Pentium IV 2,4GHz
512MB RAM
Scheda grafica 128MB (DirectX 9c)
Scheda sonora (DirectX 9)
3,3GB su hard disk

Le fasi di combattimento danno il meglio di sé quando appaiono sostanzialmente slegate dalla storia principale, come nel caso della sidequest che prevede di rispedire nelle proprie tombe gli abitanti di un cimitero di Hollywood

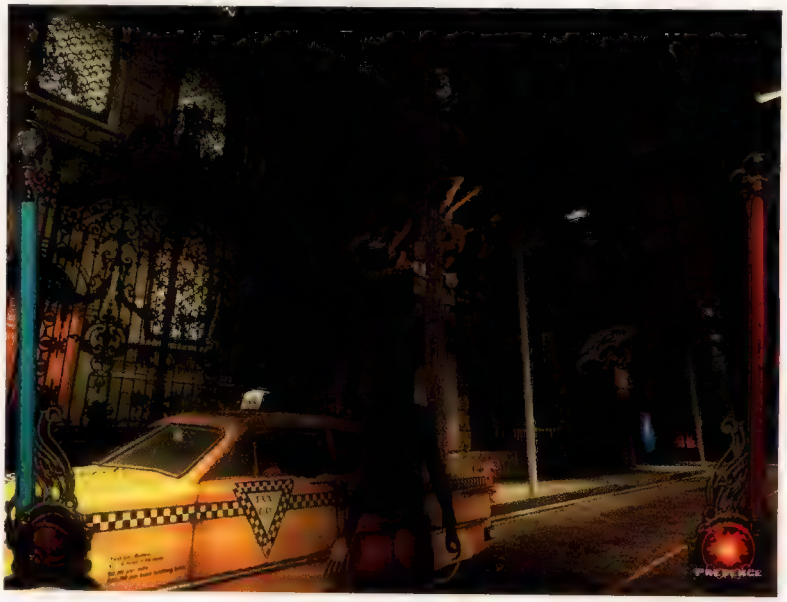
Vampire The Masquerade: Bloodlines aveva tutte le premesse per essere uno dei migliori titoli PC degli ultimi anni. Realizzato da Troika (team di sviluppo fondato dai game designer del mai-troppo-lodato *Fallout*) sulla base del motore Source di Valve e costruito intorno al famoso RPG edito da White Wolf, il gioco aveva ammaliato più di un visitatore delle recenti fiere di settore, inducendo qualche coraggioso a segnalarlo come 'rivale' di *Half-Life 2*. E anche col gioco nei negozi, è impossibile non riconoscere il potenziale di un software simile, seppur mimetizzato sotto una coltre di bug semplicemente snervante (e il fatto che al momento di andare in stampa non sia ancora disponibile una patch in grado di correggere tutti i problemi del codice è ancora più irritante).

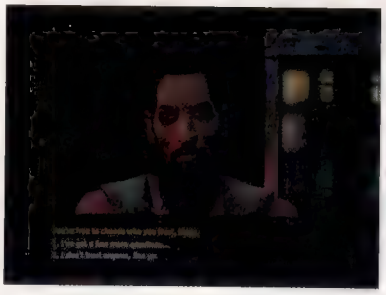
L'atmosfera, per esempio, è sublime, sia per quanto riguarda le ambientazioni 'di superficie' che per i sotterranei. Troika è riuscita a dipingere un ritratto decadente di una Los Angeles buia (come tutti i vampiri, il giocatore è costretto a muoversi solo di notte), con grattacieli ed edifici imponenti sovrastati da terrificanti telamoni e battuti da una pioggia incessante. Nel sottosuolo, le fognature sono ancora più deprimenti e popolate da disperati e reietti. Si tratta di un ambiente ideale per un gioco di vampiri, e per questo dispiace ancor di più che gli sviluppatori non abbiano approfondito caratterialmente la sua popolazione. I numerosi dialoghi con i vari NPC sono ben scritti (anche se in inglese e con qualche errore grammaticale a testimonianza della fretta con cui è stato ultimato il progetto) e contraddistinti da una gradevole vena umoristica, ma la limitatezza delle risposte a propria disposizione mina un comparto di gioco altrimenti eccellente: sebbene l'interazione prolungata venga premiata con la disponibilità di un maggior numero di frasi, è difficile deviare il corso delle risposte degli NPC da un pattern prefissato o riuscire ad avere una conversazione una volta 'esaurito' il loro ruolo nel gioco. Una maggiore elasticità in questo senso avrebbe aperto le porte a un mondo vibrante e ancor più credibile.

Ma più preoccupante è il basso livello di interesse offerto dalla maggior parte delle missioni. Sebbene la creazione del proprio personaggio (con caratteristiche variabili come sesso, attributi fisici, sociali e mentali, abilità e poteri soprannaturali come forme di percezione amplificate e controllo della mente) lasci presagire una meccanica ad ampio respiro, le missioni smentiscono tale convinzione. Il vampiro generato a inizio partita può essere come si crede: l'importante è che sappia sconfiggere orde di nemici. Né le fasi con connotazioni da FPS, né quelle di combattimento in terza persona sono particolarmente ispirate, e la componente stealth fa poco per alzare il valore complessivo del titolo Activision.

Ciò che però sorprende maggiormente, considerato il valore degli autori, è lo scarso spessore narrativo. La sceneggiatura di *Bloodlines* pesca a piene mani dai più scontati clichè del genere vampiresco, basando la quasi totalità dei suoi momenti più terrificanti sul gore (anche se il gioco non presenta scene particolarmente disgustose) e sull'elemento sorpresa, e tralasciando in toto le tribolazioni che una vita da vampiro dovrebbe portare (la ricerca del sangue, per esempio, è ridotta a un misero esercizio di riempimento della barra d'energia). La trattazione di tematiche come prostituzione, omosessualità e incesto sembra dettata dalla necessità di arricchire la trama (dal punto di vista quantitativo anziché da quello qualitativo) piuttosto che da reali esigenze narrative.

In definitiva, al prodotto di Troika manca un'anima. Tutto quello che c'è intorno è eccellente, grazie soprattutto alla bontà del codice di Valve e all'ottimo lavoro di grafici e designer californiani, ma il gioco vero e proprio è vissuto nella continua attesa di un istante, un momento in cui ci si dimentichi di essere spettatori del mondo vampiresco e si venga coinvolti completamente dall'avventura. Ma ad arrivare prima, purtroppo, è il finale del gioco, peraltro nemmeno troppo esaltante.





La qualità dell'animazione facciale e del doppiaggio varia sensibilmente, ma i dialoghi con gli NPC più curati sotto questi punti di vista denotano un eccellente realismo

Note di paura

A supportare un comparto grafico generalmente positivo (eccezion fatta per qualche mancata limatura del codice, con sezioni di personaggi che appaiono inopinatamente oltre muri e porte chiuse), Troika ha messo a punto una colonna sonora di tutto rispetto, ingaggiando per il tema principale il leader del gruppo industriale Ministry, Al Jorgensen. Il suo pezzo, intitolato appunto 'Bloodlines', definisce le atmosfere lugubri e deprimenti di tutto il soundtrack, a cui hanno partecipato anche gruppi e cantanti quali Daniel Ash, Aerial, Lacuna Coil e Tiamat.

Voto: Sette su dieci

EverQuest II

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Sony Online Entertainment** Sviluppatore: **Interno**

Libera dalla concorrenza di Origin, ma palesemente preoccupata dagli incredibili esordi di Square Enix e (soprattutto) Blizzard, SOE tenta il tutto per tutto con il suo nuovo *EverQuest II*. L'obiettivo è lo stesso di cinque anni fa: conquistare il dominio nel campo dei MMORPG. La strada percorsa è quella dell'evoluzione tecnologica. Uno sguardo ai requisiti consigliati (ma anche a quelli minimi) rende subito chiara una cosa: *EverQuest II* è spinto da un motore grafico decisamente 'pesante'. Quello che invece i requisiti non lasciano intendere è l'incredibile capacità di adattamento di tale motore grafico alle diverse configurazioni possibili. Il tutto, però, proiettato verso macchine di fascia alta. Per intendersi, se oggi è possibile giocare il MMORPG di SOE a 1280x960 con una qualità grafica media, tra qualche anno sarà consentito provare risoluzioni e livelli di dettaglio più elevati, oggi sconsigliati.

Un occhio al futuro, quindi, dal momento che uno dei punti deboli dei MMORPG (giochi dalla longevità sicuramente fuori parametro, rispetto alla media) è la loro difficoltà nello stare al passo coi tempi dal punto di vista estetico o, più in generale, tecnologico. E, paradossalmente, meno riguardo verso il presente, ormai caratterizzato da titoli dallo stile grafico peculiare ed esclusivo, fra i quali il giocatore sceglie il suo mondo virtuale anche (se non soprattutto) in base al gusto artistico con cui è stato creato e viene mantenuto in vita.

Da questo punto di vista, purtroppo, *EverQuest II* non offre granché, limitandosi a catapultare il giocatore nel non plus ultra del classico mondo fantasy, senza sottoporlo alla benché minima interpretazione. Ma il fatto che il suddetto mondo fantasy sia di una completezza assolutamente encomiabile e si faccia forte di meccanismi capaci di renderlo sempre vivo e costantemente intrigante da esplorare, rende il prodotto SOE un titolo comunque inattaccabile per la mole di avventura offerta.

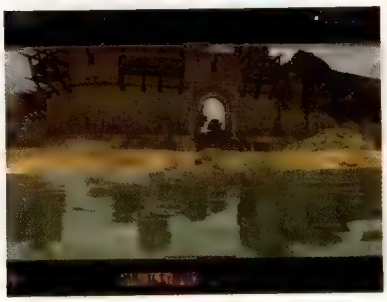
Una cura incredibile nel bilanciamento delle quest incolla il giocatore allo schermo. I personaggi non giocanti che popolano Norrath (il mondo di gioco, del tutto stravolto da diversi avvenimenti successivi al periodo in cui si svolgeva il primo *EverQuest*) sono sorprendentemente in grado di proporre la missione giusta al momento giusto. Che si voglia giocare in gruppo, per godersi il meglio di ciò che un MMORPG può offrire in termini di socializzazione, o si preferisca avventurarsi in solitudine, magari per recuperare quei livelli necessari ad unirsi poi ad un party di amici già più esperti, ci sarà sempre un NPC in grado di indirizzare il giocatore lungo la strada più adatta e intrigante.

La grande varietà di classi e razze, oltre a consentire la formazione di gruppi molto eterogenei, offre al giocatore la possibilità di creare un personaggio che sia il più vicino possibile alla sua idea di avventuriero. La specializzazione del proprio alter ego in una o più discipline legate all'archetipo di classe scelto in partenza, avviene nel corso del gioco: SOE evita così di caricare inizialmente il giocatore con un cumulo eccessivo di scelte e responsabilità, diluendo sia le prime che le seconde lungo tutto il corso della sua vita virtuale.

Una sola, importante, decisione va presa precedentemente al primo log in: l'allineamento del personaggio e la conseguente appartenenza a una delle due principali città di Norrath (Qeynos, per i buoni, e Freeport, per i malvagi). Purtroppo, a questa affascinante scelta non corrisponde un'applicazione pratica nel PVP (Player Vs Player), che nel titolo SOE, così come in *Final Fantasy XI*, è completamente assente.

Le impeccabili meccaniche di gioco, sia per il singolo che per il gruppo, lo stupefacente livello tecnologico raggiunto (e raggiungibile) e la cura maniacale nella stesura della curva di apprendimento ed evoluzione, fanno di *EverQuest II* un prodotto che sfiora paurosamente la perfezione, al punto da sembrare, paradossalmente, poco accattivante, soprattutto agli occhi di chi ha già apprezzato lo stile peculiare di altre produzioni attualmente sul mercato.

Voto: Otto su dieci



schede tecniche

Pentium IV 1GHz
512MB RAM
Scheda grafica 64MB (compat. PS e VS)
6GB su hard disc
Modem 56K

Pentium IV 3GHz
1GB RAM
Scheda grafica 128MB
6GB su hard disc
ADSL o Fibra Ottica

La scelta della classe e lo sviluppo del personaggio in una direzione piuttosto che in un'altra hanno corso durante particolari dialoghi con importanti NPC. Un po' come succedeva con la singolare creazione del personaggio in *Morrowind*

Pronto per il futuro

Il motore grafico di *EverQuest II* è stato progettato per mantenere attuale l'aspetto estetico del gioco anche con il passare degli anni. Le opzioni che è possibile regolare manualmente per adattarlo alle specifiche del PC (che comunque è obbligato ad essere di fascia alta) sono tantissime, ma ci si può affidare anche ad alcuni settaggi prestabiliti. La differenza, sia in termini di qualità visiva che di performance, tra una modalità grafica e l'altra può avere dell'incredibile, come dimostrano queste due immagini.

Il Signore Degli Anelli: La Terza Era

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno**

4:3	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Offline	PS2, Xbox, GC (2)

La trama sarà abbastanza lineare. Certe restrizioni nel gameplay sono necessarie per ottenere un plot narrativo che possa coinvolgere il videogiocatore. Abbiamo voluto approfondire particolari appena accennati da Peter Jackson nella sua splendida trilogia cinematografica". Queste le parole pronunciate da Jason Vandenberghe (producer de *Il Signore Degli Anelli: La Terza Era*) oltre un anno or sono.

Natale 2004: arriva nei negozi *La Terza Era*, prodotto multimediale confezionato da EA affinché tolkieniani e fan della trasposizione cinematografica possano trovare qualcosa di gradito sotto l'albero. Il titolo è un gioco di ruolo dall'evidente matrice nipponica, con una trama lineare (come promesso da Vandenberghe) e missioni alquanto ripetitive inframmezzate da combattimenti casuali a turni in stile JRPG del secolo scorso. Il tutto impreziosito da un'atmosfera unica (evocazioni e i mostri sono animati in modo superbo) e dall'originale colonna sonora di Howard Shore.

Ne *Il Signore Degli Anelli: La Terza Era* il giocatore si trova a guidare un gruppetto di eroi (sei, per la precisione) diretto al nero cancello di Mordor. Gli sceneggiatori di EA si sono sforzati di far rivivere agli avventurieri su console le vicende della Terra di Mezzo da punto di vista diverso da quello del film, ma altrettanto valido. L'avventura porterà l'utente a vagare per terre desolate, esplorare caverne impervie, difendere fortezze e villaggi alla ricerca di nemici e di obiettivi da soddisfare. La meccanica è piuttosto classica: esplorazione, combattimento, punti esperienza, raccolta di oggetti e segreti da sbloccare.

Peccato che dopo una decina di ore sia facile lasciarsi prendere dallo sconforto per alcune scelte opinabili in fase di design: il percorso di quella che potrebbe definirsi 'una seconda compagnia' è sostanzialmente prefissato: impossibile scegliere strade alternative, e le quest appaiono piuttosto elementari e scontate. Per questo motivo, *La Terza Era* sembra inizialmente destinato a soddisfare le modeste esigenze dei fan sfegatati di Aragorn e di tutta la Compagnia dell'Anello, ma chi avrà la forza di perseverare troverà nell'RPG di EA grandi sorprese e momenti davvero epici. All'improvviso, i nomi di Berethor, Idrial, Hadhod, Elegost, Morwain e Eaoden diventeranno per il giocatore qualcosa di familiare, la chiave d'accesso al meraviglioso mondo creato da Tolkien. Risulta così più facile soprassedere sulle scelte operate dal team di sviluppo, e sebbene sia innegabile che questa 'compagnia alternativa' non abbia neanche un quarto del carisma dell'originale, diventa praticamente impossibile non appassionarsi alle vicende del bellicoso guardiano della cittadella Berethor (il vero protagonista della storia) o della bella elfa Idrial (segretamente innamorata di lui).

Il viaggio verso Mordor, che segue pedissequamente l'opera di Peter Jackson, è irto di imprevisti e di nemici da affrontare, e in alcune fasi si aggregheranno al nuovo gruppo anche i componenti originali della Compagnia. Con Gandalf al proprio fianco è possibile affrontare il Balrog di Khazad-Dum, o reggere con il trio Aragorn-Legolas-Gimli l'urto di 10.000 Uruk-hai al fosso di Helm, oppure con Faramir difendere Osgiliath e così via. I combattimenti sono riprodotti impiegando la classica formula degli RPG a turni: l'esito di ogni scontro è determinato da una moltitudine di parametri (punti azione, punti esperienza, punti ferita, oggetti magici, ecc.) e da una serie di attacchi speciali e incantesimi. Nel caso le cose si mettano male, è sempre possibile giocarsi la carta 'modalità perfetta' che permetterà di evocare creature leggendarie come gli ent o le aquile, in grado di spazzare via file di poveri orchetti in pochissimi istanti.

Nel proseguo del viaggio si potranno guadagnare abilità speciali latrici di attacchi e magie sempre più potenti, mentre armi e vestiario verranno continuamente aggiornati. La durata dell'esperienza nella Terra di Mezzo è quantificabile in circa 35 ore di gioco (livello medio), una cifra di tutto rispetto per un titolo blando, ma che dovrebbe ampiamente soddisfare il target di riferimento.

Voto: Sei su dieci

Il numero di oggetti con cui equipaggiare la propria compagnia è sorprendentemente elevato e include spade, armature, elmi, cotte di maglia, lance, scudi, incantesimi e molto altro

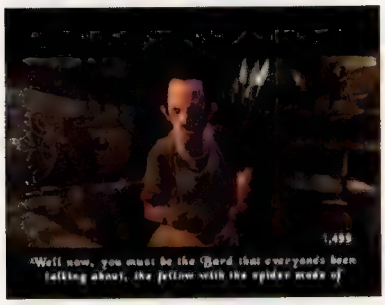
Durante le fasi esplorative è fondamentale localizzare tutti i forzieri: gli scrigni contengono oggetti magici, abbigliamento vario e armi

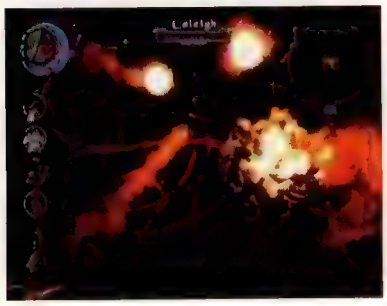
Sonoro travolgente

Completando le prime missioni si sblocca la 'Modalità Malvagia' che permette al giocatore di combattere nei panni delle creature di Sauron. È inoltre possibile provare *La Terza Era* in modalità cooperativa, anche se l'interazione tra i due personaggi giocanti è decisamente troppo limitata. Un plauso va invece rivolto all'ottimo parlato, con la voce narrante di Ian McKellen che accompagna regolarmente il giocatore. Altrettanto validi i numerosi (109, per la precisione) filmati estratti dalla trilogia cinematografica di Jackson ad integrazione della storia di Berethor.

Bard's Tale

Sistema: **PS2 (vers. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **InXile Entertainment** Sviluppatore: **Interno**





Bard's Tale è un action RPG che sfida le convenzioni appoggiandosi ad esse. E lo fa a cominciare dalla narrazione. Laddove *Dark Alliance* e *Champions Of Norrath* proponevano personaggi anonimi, scatole vuote prive di qualsivoglia personalità, il nuovo titolo InXile Entertainment introduce un protagonista più complesso e sfaccettato. La trama, ben congegnata e a tratti sorprendente, assume toni dissacranti nei confronti degli stereotipi narrativi su cui, troppo spesso, si distendono anche i titoli più blasonati. La voce sferzante di un narratore esterno si sovrappone all'azione commentando con tono ironico le imprese di un eroe, ma sarebbe forse più indicato definirlo un antieroe, non necessariamente motivato da ideali di rettitudine e solidarietà universale.

Ma è la struttura di gioco, effervescente e fantasiosa, a scuotere più efficacemente di qualsiasi amplificazione retorica il genere dal torpore in cui sembrava essersi lasciato andare. La progressione della storia è scandita da un'impostazione fortemente decentrata rispetto alla quest principale. Le iniziative del bardo godono di un'emancipazione decisionale sconosciuta a qualsiasi altro concorrente, libero di intraprendere un numero apparentemente interminabile di avventure secondarie che si susseguono o sovrappongono in accordo alla vocazione del giocatore per la ricerca. Lontane dall'essere semplici diversivi utili ad ottenere quell'armatura più resistente o accessori dai poteri esotici, rappresentano fonti di svago dense ed estremamente godibili. La varietà di situazioni, inoltre, è direttamente proporzionale alla diversità di approcci richiesti per superarle.

La brezza del rinnovamento investe anche gli scontri sul campo di battaglia. L'abilità nell'intonare melodie con l'arpa si dimostra più importante di quella con la spada. Accarezzando le corde del suo inseparabile strumento, il bardo invoca entità soprannaturali dalle sembianze umane, animali o fantastiche. Contrariamente alla tradizione nipponica, il ricorso ad esse non è limitato a sporadici attacchi dalla portata devastante, ma è anzi caldeggiato di continuo, al punto che sarebbe impossibile per il solo protagonista avere ragione delle orde di creature che ostacolano il suo cammino. Col passare del tempo si guadagna il privilegio di invocare anche quattro di queste creature contemporaneamente, scatenando un caleidoscopio spettacolare di luci, suoni e colori. La loro appartenenza a determinate categorie elementari, sommata alla possibilità di regolarne l'indole sul campo impartendo semplici ordini agendo sulla croce direzionale, è all'origine di combattimenti dalla profondità sconosciuta a qualsiasi prodotto analogo.

Ciononostante, allorché si sposti l'attenzione dagli aspetti squisitamente strutturali per rivolgerla al sistema di controllo, *Bard's Tale* denuncia una evidente superficialità rispetto alla raffinatezza vantata dall'inappuntabile *Champions Of Norrath*. Il combattimento corpo a corpo è improntato a una maggiore fisicità. Laddove nel titolo Snowblind i colpi subiti non limitano le capacità di reazione del proprio alter ego, in *Bard's Tale* si viene paralizzati per una manciata di secondi. L'incapacità di assorbire il contraccolpo in tempi rapidi traduce il verificarsi di accerchiamenti o assalti di gruppo in una probabile condanna a morte. Anche l'inquadratura rappresenta un deciso passo indietro. Posizionata esattamente allo zenit rispetto al protagonista, perde sistematicamente di vista l'oggetto delle sue evoluzioni quando questo transita sotto gli elementi più imponenti dello scenario, abbandonando il giocatore in uno stato di pericolosa cecità, seppur temporanea.

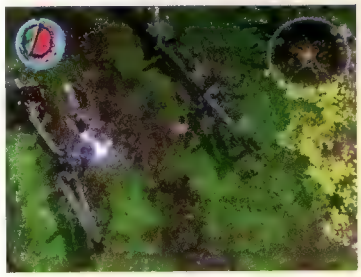
Tuttavia, la neonata InXile Entertainment non poteva sperare in un titolo d'esordio migliore per intraprendere la sua avventura nel mercato. In *Bard's Tale*, innovazione e tradizione si fondono in uno dei più validi action RPG di matrice occidentale attualmente disponibile su console.

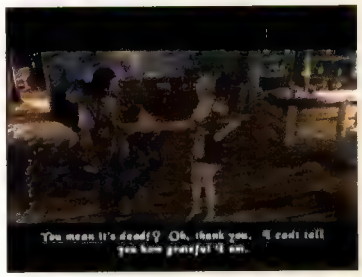
Voto: Sette su dieci

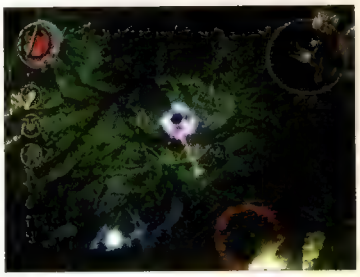
scheda tecnica

4:3 PS2, Xbox

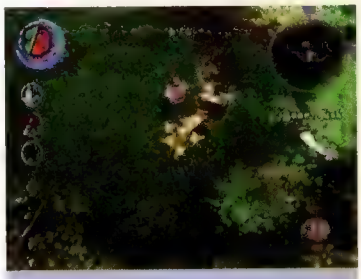
Stereo
Dolby Surround PS2
Dolby Digital 5.1 Xbox







Oltre a prestare una mano in combattimento, le creature che è possibile invocare risultano utili per il superamento di sporadici enigmi



Automatismi

Come a ribadire la volontà di distinguersi dai suoi diretti concorrenti, in *Bard's Tale* figura anche una gestione per così dire automatica dell'inventario. Non è consentito scegliere a propria discrezione quale arma brandire tra quelle appartenenti ad una stessa categoria (come archi e spade, ad esempio). Raccolta un'arma più efficace, la CPU provvede a sostituirla automaticamente a quella inferiore, la quale viene a sua volta convertita in preziose monete d'argento.

4:3	Xbox, PS2
Stereo	Xbox, PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Splitscreen	Xbox (4)
Online	Xbox, PS2 (16)
LAN	Xbox (16)
Contenuti scaricabili	Xbox

Impartire ordini alle proprie unità è decisamente più semplice ed intuitivo rispetto al passato. Grazie ad un sistema sensibile al contesto, è sufficiente puntare l'arma verso un determinato obiettivo per accedere ai comandi pertinenti

Online war

La componente online di *Ghost Recon 2* denuncia sensibili migliorie rispetto alle lacunose offerte passate. I problemi di comunicazione e di gestione dei contatti hanno subito un drastico ridimensionamento mentre le nuove mappe sono splendide. Una modalità co-op permette di partecipare con amici alle missioni standard o di badare insieme alla difesa di strutture sotto incessante attacco nemico. Se il primo *Ghost Recon* vi ha appassionato, questo rischia di ipotecare il vostro tempo libero per mesi. La speranza è che il gioco prolungato non sveli bug suscettibili di sfruttamento 'illecito'.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno**

I videogiochi dalla forte componente online sono un problema per chi è chiamato a giudicarli. Soprattutto da quando hanno preso a diffondersi su console dopo anni di esclusivo appannaggio dei PC. Non è solo una questione di tempo disponibile (difficilmente puoi esprimere un giudizio su *Unreal Tournament 2004* con all'attivo una quindicina di partite prematuramente concluse con un buco in fronte), ma soprattutto di chi ti capita di incontrare online.

Prendete *Ghost Recon*. I primi avventori dei suoi teatri di guerra avranno senz'altro vissuto un'esperienza diversa da chi li ha imitati solo un paio di mesi dopo. Perché nell'arco di poche settimane *Ghost Recon* era diventato un luogo decisamente più ostile e intransigente, popolato da giocatori capaci di freddarti da un chilometro di distanza, profondi conoscitori di ogni centimetro quadrato di ogni mappa, automi imbattibili resi frustranti da giorni e giorni di addestramento sul campo. Come competere con un esercito di Rambo? E assieme a loro, gli approfittatori dei bug del gioco, vili caldeggiatori di quella perversa corrente di pensiero che vede nella vittoria a tutti i costi, e soprattutto con *ogni* mezzo, la ragione per cui si mette piede online. Non è certo una novità (e lo sa bene anche l'utenza PlayStation2 alle prese con i terroristi volanti di *SOCOM II*), ma il principale problema di *Ghost Recon* era la sua incapacità di offrire una campagna single player sufficientemente impegnativa da permettere di acquisire l'esperienza necessaria, se non a vincere, quanto meno a sopravvivere nel Bronx dell'online. Ed è da questo punto di vista che *Ghost Recon 2* surclassa l'originale.

Ambientato in un futuro molto prossimo (AD 2011), in una Corea del nord destabilizzata da guerre e carestie, il nuovo sparatutto della premiata ditta Ubisoft & Clancy vede il giocatore intervenire sul posto come membro della squadra Ghost, un gruppo militare statunitense operante al fianco dei governi internazionali per ripulire il pianeta da despoti e minacce terroristiche. Sebbene la narrazione non stupisca per la qualità dell'esposizione e la profondità dei contenuti, le missioni godono di una buona varietà, favorita da ambientazioni alquanto pittoresche.

Lo sterile universo di *Ghost Recon* è stato sensibilmente rettificato. Piuttosto che zombi incapaci di elaborare la più semplice delle strategie di combattimento, il giocatore affronta nemici in grado di dimostrare il proprio attaccamento alla vita correndo in cerca di riparo, ritirandosi, caricando a testa bassa quando si è vulnerabili e più in generale agendo in maniera credibile. Magari tutto questo non sarà evidente al livello di difficoltà normale, ma basta aumentarlo per trovarsi invischiati in una campagna bellica briosa e impegnativa. Ciononostante è curioso che il gioco permetta di eseguire un quick save in qualsiasi frangente di ogni missione, una concessione che incoraggia ad accedere all'apposito menu ogni tot secondi. Sarebbero bastati tre o quattro salvataggi o checkpoint a missione per fare della vittoria un traguardo più sofferto, una ricompensa più preziosa.

Sebbene la visuale in prima persona esista come alternativa, quella in terza (inedita per la serie) si dimostra ben più efficace, restituendo quella parvenza di visione periferica preclusa alla soggettiva

Sebbene Red Storm abbia avuto l'accortezza di intingere le battaglie nell'ormai onnipresente fisica di Havok, i risultati non sono troppo convincenti. I veicoli seguono ancora un percorso prefissato, e sebbene centrarne uno con un razzo significhi trasformarlo in una scultura di metallo contorta, non v'è modo di disincagliarlo dal punto in cui ha affondato le sue radici. Operabili previa pressione della levetta analogica sinistra, le postazioni mitragliatrici rappresentano un'altra gradevole aggiunta, utile quando c'è da abbattere fastidiosi elicotteri o da falcidiare frotte di assalitori appiedati.

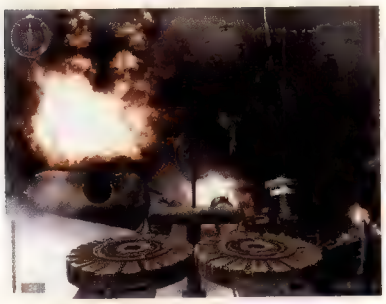
Sebbene tutto questo sia banale materia prima di qualsiasi simulatore bellico, è il livello di accuratezza e di dettaglio che eleva *Ghost Recon 2* sopra la media. Dall'equipaggiamento ai segnali gestuali usati per dare ordini, l'alto livello di autenticità generale denuncia estrema cura e tanta ricerca.

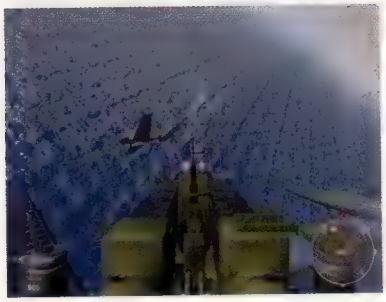
Indubbiamente, *Tom Clancy's Ghost Recon 2* offre un'esperienza complessiva più intensa rispetto alle edizioni precedenti, ma malgrado le splendide ambientazioni e i potenti effetti sonori, tende ancora verso la simulazione fredda e calcolatrice piuttosto che verso una drammatica esperienza di guerra. Ma questo è esattamente ciò che certa gente vuole.

Voto: Sette su dieci

Medal of Honor: Pacific Assault

Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno (EA Los Angeles)**





Circa tre anni fa, Dreamworks Interactive, ora EA Los Angeles, definì il genere degli FPS storico-cinematografici per PC con *Medal of Honor: Allied Assault*, dando il via ad una gara all'emulazione ancora pienamente in corso. Nonostante la storia recente abbia visto produzioni concorrenti di qualità pari se non superiore ad *Allied Assault* (basti pensare allo splendido *Call Of Duty*), EA Los Angeles sembra si sia fossilizzata sulla vecchia formula, limitandosi a proporre semplici add-on.

Anziché approfittare di *Pacific Assault* per rinnovare un genere sempre più inflazionato, il team losangelino ha dimostrato nuovamente la propria apatia creativa, aggravata da una certa negligenza nella fase realizzativa e di beta testing. Il risultato è uno sparatutto sicuramente spettacolare ed a tratti coinvolgente, ma afflitto da numerosi problemi inficianti l'esperienza di gioco.

Dal punto di vista scenografico e storico, EA Los Angeles ha svolto in modo egregio il proprio lavoro, sviluppando un motore grafico capace di ricreare teatri di guerra credibili e studiando con l'aiuto di veterani le peculiarità dei combattimenti avvenuti nel Pacifico. È facile immedesimarsi nel marine Tommy Conlin, intento a salvare la propria pelle e quella della sua squadra mentre partecipa ad alcune tra le più cruente battaglie avvenute tra giapponesi ed americani. Gli esotici e lussureggianti scenari tropicali, la costante minaccia del nemico nascosto tra la vegetazione, il realismo visivo e sonoro delle armi da fuoco nonché la dovizia di particolari con cui sono realizzati equipaggiamenti e divise, contribuiscono a generare un'atmosfera di grande autenticità.

Ma è una magia che svanisce quando iniziano a manifestarsi i trucchi adottati da EA Los Angeles per generarla. Oltre a presentare diverse fasi di gioco dal copione strettamente prefissato, in cui l'improvvisazione è punita con la morte istantanea, gli sviluppatori hanno pensato bene di dotare i soldati nipponici della capacità di teletrasportarsi, materializzandoli spudoratamente a pochi passi dal giocatore quando questi si trova nella peggiore posizione per accoglierli. Inutile scrutare il paesaggio con il fucile da cecchino o tentare ricognizioni solitarie: le aree deserte restano tali fintanto che la propria squadra non 'evochi' il nemico calpestando invisibili interruttori, dando così il via al capitolo successivo della sceneggiatura. Spesso queste situazioni, unite all'elevata difficoltà del gioco, portano a decessi tanto frequenti quanto immeritati, allestendo una dinamica 'trial & error' appesantita dai lunghi tempi di caricamento.

Oltre alla sua natura eccessivamente scriptata, la progettazione dei livelli soffre di alcuni momenti alquanto opinabili, quali ripetitive sequenze di esplorazione della giungla e una fase di pilotaggio di un aereo da guerra caratterizzata da un pessimo sistema di controllo ed un'eccessiva difficoltà. Le pecche concettuali di *Pacific Assault* si sommano ad uno scarso lavoro di rifinitura, probabilmente dovuto all'approssimarsi delle feste natalizie. Svariati sono i bachi e le imperfezioni che appestano il gioco, diversi dei quali attendono ancora di essere corretti da una patch.

Nonostante i suoi problemi, *Pacific Assault* risulta comunque uno sparatutto godibile, specie per chi ama gli FPS impegnativi e dall'elevata mortalità. La precisione del tiro dei nemici unita al loro impiego di granate e attacchi kamikaze, obbliga ad adottare uno stile di gioco attento e ragionato, specie se si opta per il massimo livello di realismo. Fortunatamente, i propri compagni forniscono un discreto supporto (guastato solo occasionalmente da problemi di orientamento), gestibile in modo limitato attraverso comandi di avanzamento o ritirata. Particolarmente utile risulta l'infermiere, le cui cure possono rimettere in sesto per quattro volte in ogni livello, anche nel caso ci si trovi distesi al suolo prosciugati di tutta l'energia vitale. Apprezzabile anche la modalità multigiocatore, dove è possibile partecipare scegliendo tra quattro classi differenti e tre modalità di gioco (di cui due a squadre). Peccato che tanto per la nomea di gioco 'difettoso' che gli è stata affibbiata nei giorni successivi all'uscita, quanto per la forte concorrenza in questo genere di FPS, la comunità di giocatori online sia ancora piuttosto esigua.

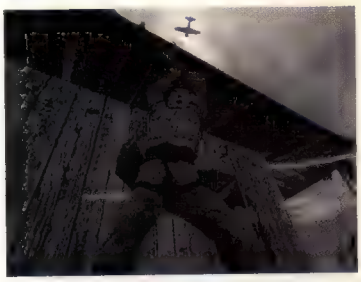
Voto: Sette su dieci

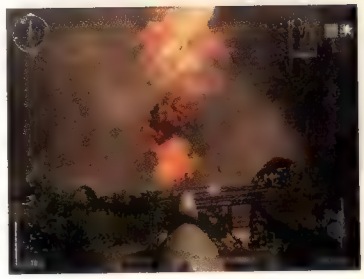
scheda

Athlon/Pentium IV 1.5GHz
512MB RAM
Scheda grafica 64MB
Scheda sonora (DirectX 8.1)
3GB su HD (4.5GB Director's Edition)

Athlon XP/Pentium IV 2.0GHz
1GB RAM
Scheda grafica 128MB (DirectX 9)
Scheda sonora (DirectX 9)
3GB su HD (4.5GB Director's Edition)

LAN	32
Online	32





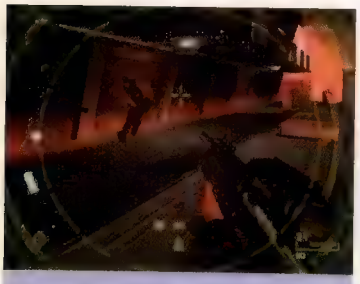
La notevole qualità estetica prodotta dal motore grafico si paga con requisiti di sistema particolarmente elevati, soprattutto se si desidera giocare con le opzioni grafiche regolate al massimo

Director's Edition

Alcuni giorni prima del lancio della versione comune di *Pacific Assault*, Electronic Arts ha distribuito un'edizione limitata incisa su DVD-ROM. Sottotitolata *Director's Edition*, include svariati extra di carattere informativo quali documentari storici e filmati dedicati alla fase di sviluppo del gioco. Il DVD comprende anche un'interessante cronistoria interattiva del secondo conflitto mondiale nel Pacifico ed un'arma esclusiva impiegabile sia in singolo che in modalità multigiocatore.

4:3	PS2, Xbox, GC
16:9	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Online	PS2, Xbox (8)
Split-screen	PS2, Xbox, GC (4)

È possibile stordire una guardia e sfruttare il suo corpo come scudo umano. In alternativa, si può sempre usare il malcapitato come oggetto contundente da lanciare all'indirizzo dei nemici



Mine ambulanti

L'armamentario non brilla per originalità, ma perlomeno abbonda in quantità. A partire da doppiette a canne mozze e mitragliatrici, per arrivare a lancia missili e gatling gun, le opzioni non mancano. L'ordigno più interessante, tuttavia, rimane una pistola in grado di lanciare mine 'adesive', la cui detonazione può essere innescata in un secondo momento con un'ulteriore pressione del tasto di fuoco. L'uso congiunto della telecinesi permette di creare interessanti reazioni a catena. È possibile attaccare una bomba ad una guardia, lanciare il suo corpo in mezzo ad altri avversari e infine far detonare l'esplosivo. Peccato che il sistema di controllo renda tali manovre fin troppo macchinose.

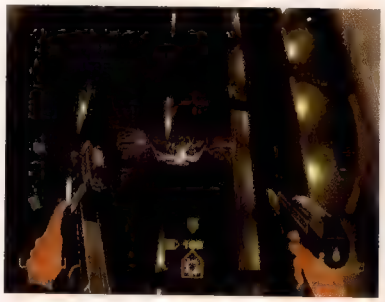
GoldenEye: Al Servizio Del Male

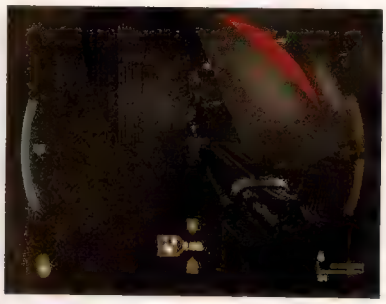
Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno (EA Los Angeles)**

The Chronicles Of Riddick aveva sfatato il luogo comune che vuole i giochi su licenza relegati al rango di spazzatura videoludica, e ci era riuscito trovando quell'ideale punto di incontro tra i due media capace di esaltare le qualità di entrambi. Ma la lezione non è servita, a quanto pare. L'ultimo FPS di Electronic Arts propone un impianto di gioco stereotipato e vi ricama attorno una trama quantomeno improbabile, con un giovane GoldenEye (ex-agente segreto britannico espulso dal corpo degli 00X per le sue modalità operative troppo 'feroci') invischiato in una violenta faida tra Auric Goldfinger, Dr. No e altri nemici storici di James Bond.

Al tempo in cui gli sparatutto in prima persona iniziarono a spopolare su personal computer, la stampa statunitense soleva definirli gergalmente 'corridor games', come a voler ironizzare sulla linearità degli ambienti di gioco. Da allora il level design si è senz'altro evoluto, eppure questa ormai desueta definizione calza a pennello con lo shooter EA. Il primo aspetto di *GoldenEye* che colpisce, infatti, è l'interminabile sequela di corridoi e spazi angusti che ci si ritrova ad attraversare. A risentirne è soprattutto il respiro strategico dell'azione. Tutto si riduce ad avanzare in linea retta verso i propri nemici affrontandoli a muso duro, cercando rifugio di tanto in tanto dietro agli elementi del fondale. Sebbene il combattimento a corto raggio si alterni a sessioni di cecchinaggio, ben presto l'azione viene soffocata dall'estrema ripetitività. Gli stessi avversari, del resto, non brillano per intraprendenza. Per quanto abili nel cercar riparo, il loro atteggiamento attendista e l'incapacità di agire coralmente li rende piuttosto prevedibili. Senza contare che gli unici criteri di differenziazione sono la resistenza dell'armatura o l'armamentario. Dal punto di vista del comportamento e addirittura del vestiario, sembra di falcidiare un esercito di cloni.

Gli sviluppatori californiani hanno comunque tentato di insinuare una vena tattica nella loro creatura. Il protagonista è infatti dotato di quattro poteri differenti, sbloccabili con il progredire dell'avventura. Si parte con un classico scudo difensivo, per arrivare alla capacità di vedere attraverso i muri e di mandare in tilt armi o dispositivi elettronici dalla distanza. Chiude la lista una sorta di telecinesi (di fatto un surrogato dei poteri ESP già visti in *Psi-Ops* di Midway) grazie alla quale sollevare di peso e proiettare nell'aria le guardie nemiche. Ogni potere fa riferimento ad un unico serbatoio di energia, così da costringere il giocatore a scegliere con oculatezza quale usare, badando al contempo a non abusarne. Ma l'azione stenta comunque a decollare, vuoi per la mancanza di originalità delle trovate, vuoi per l'implementazione poco felice di alcuni di esse. La telecinesi, in particolare, risulta di difficile gestione, nonché efficace sui soli obiettivi umani. Due fattori che la rendono tutt'altro che incisiva sulle dinamiche di gioco.





La visione speciale attraverso i muri ha un'estensione limitata, ma rimane comunque una risorsa preziosa. Può essere utilizzata per restare al riparo dal fuoco ostile senza perdere di vista gli avversari, o per irrompere in una stanza già consapevoli della disposizione delle forze nemiche

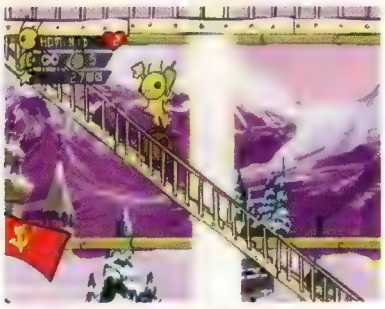
Il rapporto tra *GoldenEye* e il giocatore può essere riassunto da una perfetta parabola. Inizialmente la linearità del level design e la deludente IA dei nemici lasciano interdetti, per non dire delusi. In seconda battuta, tuttavia, l'interesse viene titillato dall'azione incessante e dal tasso di sfida piuttosto alto. La curva inizia a salire. Aggiunte quali il dual wielding o i già citati poteri speciali fanno addirittura sperare in un buon gioco. Ma proprio quando si è in attesa che l'esperienza decolli definitivamente, integrando tutti gli spunti fino ad allora solo abbozzati, la parabola inizia a scendere inesorabile. E non smetterà più di farlo. Perché il gioco EA butta a mare tutti i buoni propositi, lasciando inespressi gli spunti migliori. I poteri si rivelano poco più che superflui, mentre i livelli continuano a scorrere sempre uguali a se stessi.

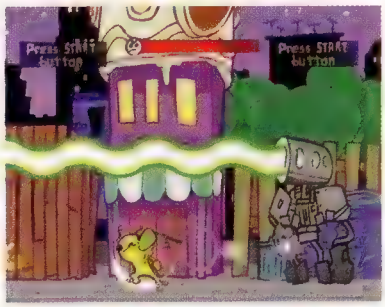
GoldenEye si configura così come un FPS ancorato agli stilemi del genere, privo di difetti macroscopici, ma senza una vera identità, troppo impegnato ad imitare quanto di buono fatto da altri. Per cui non resta che andare dritto, sempre dritto, e sparare, sparare, sparare...

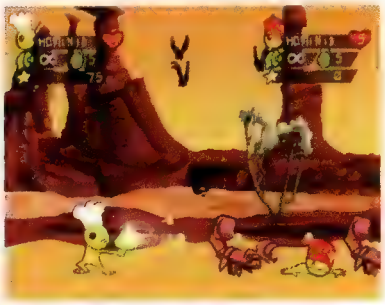
Voto: Sei su dieci

Alien Hominid

Sistema: **PS2, GC** Versione: **Americana** Produttore: **O~3 Entertainment** Sviluppatore: **The Behemoth**





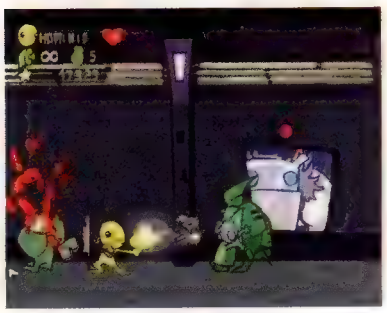


Il Flash gaming è stato etichettato come il vivaio ideale per i game designer del futuro. Un ambiente di sviluppo economico, facile da usare e che, grazie alla diffusione della banda larga, permette di far conoscere il proprio lavoro ad un bacino di utenza vastissimo. Un fenomeno che da più parti è stato paragonato alla scena indipendente cinematografica e musicale, con le quali condivide un annoso problema: la difficoltà a uscire dalla nicchia e 'contaminare' con le proprie idee la granitica industria del videogioco. Da questo punto di vista, *Alien Hominid* segna un graditissimo precedente. Nato come prodotto freeware sviluppato su piattaforma Macromedia Flash, il lavoro di Tom Fulp (programmatore) e Dan Paladin (grafico) è riuscito a fare il grande salto verso le console domestiche, grazie anche al mecenatismo della neo-etichetta americana O~3 Entertainment e al supporto del team The Behemoth.

A livello concettuale, *Alien Hominid* può non suonare originalissimo. Nei panni di un piccolo alieno giallo, lo scopo del gioco è semplicemente quello di avanzare da sinistra verso destra blastando qualsiasi ostacolo (vivente e non) si frapponga tra il proprio avatar e il boss di fine livello. A tale scopo è possibile avvalersi della solita valanga di armi extra e di un parco veicoli che include carri armati, mechwarrior e perfino giganteschi yeti. L'impianto di gioco rimanda immediatamente a classici di scuola nipponica come *Metal Slug* o *Super Contra*. Tuttavia Fulp e compagni plasmano questa struttura a proprio piacimento, divertendosi a stupire il giocatore mischiando generi differenti, e arricchendo il tutto con uno stile grafico ironico e minimalista. *Alien Hominid* è al contempo platform, sparatutto e puzzle game. A distanza di pochi minuti ci si può ritrovare impegnati a salire rampe di scale saltando barili come Jumpman, a inseguire convogli ferroviari alla guida di una motoslitta, oppure a spremersi le meningi in una serratissima partita a 'Simon' contro un cervellone elettronico in vena di scherzi. Ma il cuore dell'esperienza resta l'azione blastatoria, e in particolare lo scontro con i numerosissimi guardiani di fine o metà livello. Sebbene buona parte di essi faccia sfoggio di pattern di attacco piuttosto stereotipati, non mancano brillanti eccezioni in cui al giocatore è richiesto di utilizzare la materia grigia per approcciare l'avversario. Non solo memorizzazione e 'trial and error', quindi, ma anche ragionamento applicato all'azione pura.

A intaccare gli equilibri del gioco intervengono difetti inspiegabilmente grossolani, che paiono figli dell'inesperienza piuttosto che dell'incapacità. La scarsa reattività dei comandi e una certa lentezza del protagonista, in particolare, rendono difficoltoso districarsi nelle situazioni più concitate. Un difetto che si è tentato di bilanciare con la possibilità di eseguire rapidi scarti laterali agendo sui tasti dorsali, con il risultato di rendere inutilmente complesso il sistema di controllo. *Alien Hominid* soffre inoltre di problemi legati alla leggibilità dello schermo. I coloratissimi scenari disegnati da Dan Paladin sono croce e delizia per il giocatore, in quanto rendono arduo individuare con prontezza i proiettili nemici. Alle summenzionate pecche va ad aggiungersi un bilanciamento della difficoltà poco progressivo e caratterizzato da eccessivi alti e bassi. Nel complesso, si tratta di sviste piuttosto fastidiose, ma che l'esperienza rende (se non proprio accettabili) quantomeno 'aggirabili'.

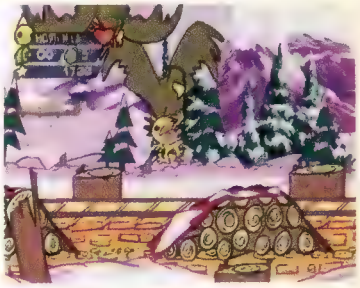
Seppur ammorbato da imperfezioni, *Alien Hominid* rimane un portatore sano di divertimento, un'oasi refrigerante di gameplay vecchio stampo. Venendo a patti con un sistema di controllo non troppo agile, ci si ritrova catapultati in un mondo fatto di violenza, umorismo e colori ultra-saturi. Ogni livello regala una piccola invenzione, e da sotto i pixel traspaiono la passione, le idee e l'impegno di questo neonato team di sviluppo. La perfezione formale di un *Metal Slug* è ancora lontana, ma sono state gettati solide basi. Nella speranza che The Behemoth non si perda lungo il percorso, *Alien Hominid* è senza dubbio un buon punto di partenza.

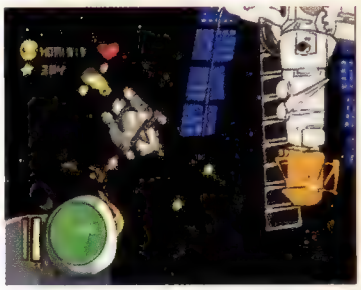


Voto: Sette su dieci

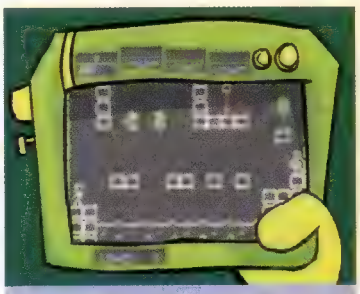
tecnica

4:3	PS2, GC
Progressive Scan (480p)	PS2, GC
Stereo	PS2, GC
4	





La versione in Flash di *Alien Hominid* risale all'agosto 2002, data a partire dalla quale ha totalizzato più di 8 milioni contatti. Per chi fosse interessato a provarlo, l'indirizzo a cui rivolgersi è www.newgrounds.com, ove è peraltro possibile reperire altri lavori del duo Fulp-Paladin



PDA Games

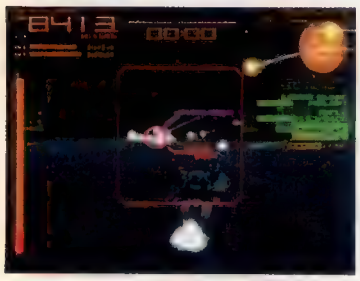
Tra i numerosi mini-giochi extra contenuti in *Alien Hominid*, gli unici ad attirare l'attenzione per più di un quarto d'ora sono i PDA Games. Oltre duecento livelli a schermata fissa propongono il platform game nella sua forma più pura. Nei panni di un omino stilizzato, è richiesto di raggiungere l'uscita del livello sfruttando il doppio salto e risolvendo puzzle elementari. Può sembrare banale, e per certi versi lo è, ma rischia di appassionare quasi quanto il gioco principale. I PDA Games supportano il multiplayer a quattro giocatori e includono un editor di facile utilizzo con cui cimentarsi nei rudimenti del game design piattaformico.

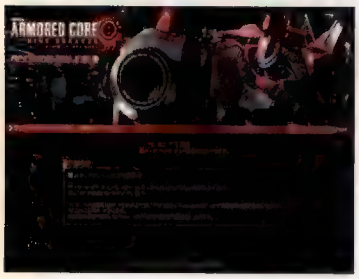
4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Split-screen 2
Online 2
LAN 2

Classifica online





Oltre alla graduatoria inclusa nel gioco, From Software mette a disposizione un sistema di web ranking relativo alla sola modalità Training

Scalata alla vetta

Nine Breaker si presenta sin dagli inizi con un'impostazione rigidamente gerarchia, con il campionato ufficiale spaccato in due sezioni distinte, una propedeutica all'altra. Come se non bastasse l'interminabile sequela di prove di abilità che è necessario sostenere prima di assemblare un mech che si rispetti, il gioco richiede di guadagnare dei 'punti arena' sconfiggendo robot di modesta capacità offensiva in un circuito di prova. Solo in questo modo si ottiene l'invito che garantisce l'accesso agli scontri che contano.

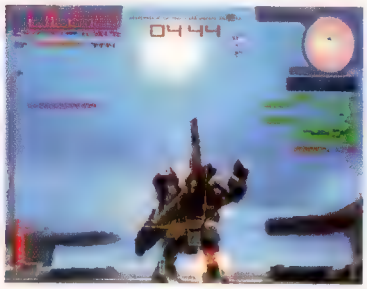
Armored Core Nine Breaker

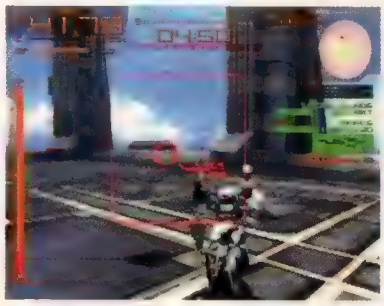
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **From Software** Sviluppatore: **Interno**

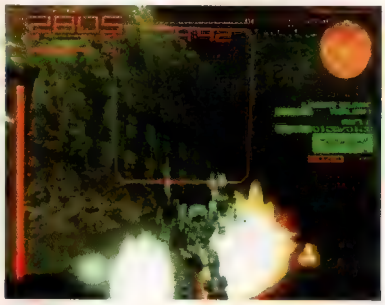
Armored Core Nine Breaker ha il sapore compiaciuto dell'autocelebrazione. Un compendio per fan vecchi e nuovi del franchise che desiderino sfidarsi online, piuttosto che una nuova conquista evolutiva. Lo si avverte ancor prima di entrare in gioco, navigando all'interno di menu letteralmente traboccanti di opzioni. Decine di mech e moduli scorrono copiosamente davanti al giocatore al punto da confonderlo per varietà e quantità dell'offerta.

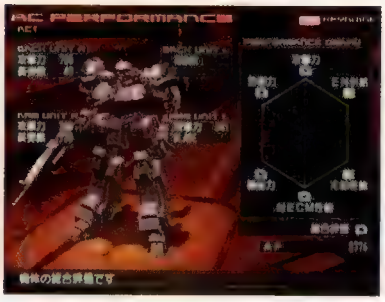
Seguito spirituale di *Armored Core: Masters Of Arena*, l'episodio che ha sancito l'affrancamento definitivo della serie dall'utenza PSone, *Nine Breaker* si fonda interamente su allenamento e combattimento, senza alcuno spartiacque di carattere narrativo. Gladiatori in arene variabili per ubicazione geografica e conformazione interna, mech armati di tutto punto si danno battaglia a colpi di cannone, fucili laser e missili a ricerca. Al vincitore spetta un incremento del punteggio e uno scatto ulteriore nella scalata alla classifica generale. Provare di essere il migliore su tutti è il fine ultimo in un torneo che non segue un calendario preciso. Il giocatore è libero di scegliere (quasi sempre) il proprio avversario tra un elenco di candidati selezionati casualmente dalla CPU. Sfortunatamente, le diversità strutturali degli spazi adibiti agli scontri esercitano un'influenza nulla o trascurabile sulla normale conduzioni degli stessi. Rapidità ai comandi e dito pronto sul grilletto fanno la differenza tra vincitori e vinti. Se da una parte le carenze strategiche hanno il merito di introdurre in maniera indolore le nuove leve alla bagarre delle competizioni, dall'altra privano queste ultime dello spessore che avrebbe contribuito a renderle ancor più esaltanti.

Upgrade è la parola d'ordine. Basato su motivazioni squisitamente agonistiche, *Nine Breaker* ostenta tutto il patrimonio ricevuto in eredità dagli otto episodi che l'hanno preceduto mettendo assieme un colossale corredo di componenti aggiuntivi e moduli di espansione, da quelli rilevanti ai fini tattici fino alla più insignificante decorazione ornamentale, consentendo di adattare agevolmente i propri titanici alter ego come necessità impone. Ogni singolo componente differisce dall'altro per funzioni e attributi quantificati con valori numerici, ma non solo. L'evoluzione dei giganti d'acciaio passa anche attraverso il superamento di prove di abilità.









Divisa in sei macrocategorie (quali attacco, difesa, tecnica e così via) la fase di addestramento è un momento irrinunciabile dell'esperienza. Ciascun ambito di sviluppo è a sua volta ripartito in altri cinque programmi specificamente progettati per il potenziamento di determinate caratteristiche o abilità. L'incremento dello scatto laterale, ad esempio, prevede una gara a tempo di resistenza contro un cannone in grado di sparare lingue di fuoco a folle velocità spostandosi all'interno di un circuito chiuso. Cimentarsi in una gara di tiro con dei robot fluttuanti a fare da bersagli premia con un reticolo di mira più preciso. Sono solo due esempi su un totale di ben 140 'esami' di difficoltà crescente distribuiti senza una precisa didassi, ma che da soli basterebbero a garantire una longevità superiore allo stesso campionato ufficiale.

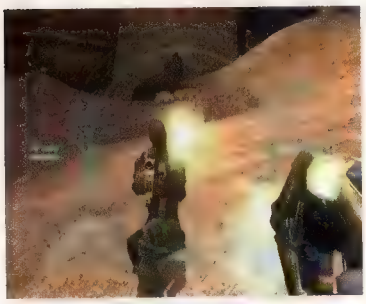
La qualità delle prestazioni dimostrata durante gli allenamenti viene registrata con un riconoscimento in oro, argento o bronzo. Collezionare ori ricompensa con i potenziamenti più devastanti. Nonostante la massiccia influenza esercitata sull'economia di gioco (si è di fatto obbligati a sostenerle al fine di essere competitivi nelle arene ufficiali), molte prove si dimostrano semplici e noiosi minigiochi la cui incombenza si tramuta presto in un odioso fardello.

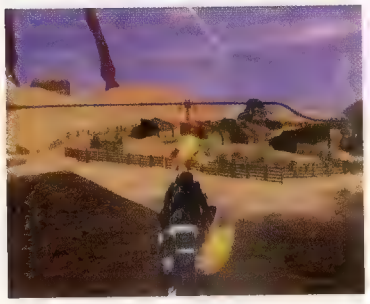
Nine Breaker è un tentativo solo in parte riuscito di combinare un sistema a incontri in stile *Virtual On* con una impostazione di stampo manageriale. Un oceano di competizioni poco appaganti dove la pazienza premia più dell'abilità.

Voto: Sei su dieci

Robotech Invasion

Sistema: **Xbox (vers. testata), PS2** Versione: **Americana** Produttore: **Global Star** Sviluppatore: **Vicious Cycle**





Uscito un paio d'anni fa, *Robotech Battlecry* rappresentava la classica speculazione videoludica, dove un'accattivante grafica cel shading ed un'abbondante dose di riferimenti all'omonima serie animata americana venivano sfruttati per spacciare un concept di gioco raffazzonato. Ma la formula non deve aver dato i risultati sperati, dato che per questo secondo tentativo di sfruttamento della licenza *Robotech* si è optato per un approccio diverso, volto ad ampliare il bacino d'utenza anche calamitando l'attenzione del pubblico comune.

A questo scopo si è ridotta l'influenza narrativa dell'opera originale in modo da avere più autonomia creativa, sfruttando il mondo di Robotech solo come incipit ad uno sparatutto in soggettiva dalla trama inedita. Un progetto che avrebbe potuto generare risultati apprezzabili se non fosse stato per la poca originalità e le carenze tecniche espresse dagli sviluppatori, artefici di un gioco di scarso interesse tanto per i videogiocatori quanto per gli appassionati della saga animata di Harmony Gold.

Ispirato alla terza parte di quest'ultima, *Invasion* utilizza una formula piuttosto comune che vede il giocatore impegnato in incarichi per conto della resistenza terrestre contro un invasore alieno. Le missioni sono per la maggior parte costituite da fasi di protezione di obiettivi, eliminazione dei nemici in una determinata area e livelli 'on rail'. Un tedioso mantra aggravato dal frequente backtracking in aree prive di avversari, necessario per raggiungere luoghi presso cui svolgere altre operazioni.

Robotech Invasion non riesce a trasmettere eccitazione nemmeno durante i combattimenti, soprattutto a causa dalla modesta letalità dai nemici. Rappresentati sia dagli alieni Invid che da bande di briganti, sono generalmente scarsi nel numero ed assai vulnerabili alle armi di cui è dotato il protagonista, specie se si mira al loro punto debole. Operazione, quest'ultima, facilitata nel caso degli Invid dalla possibilità di agganciarvi il puntamento delle armi, aggiustando poi il tiro in modo da colpirne il punto vitale oppure amputarne gli arti. Anche le armi esprimono la medesima mediocrità delle altre componenti del gioco, risultando scarse in quantità e scialbe nel disegno.

Vicious Cycle è riuscita ad appiattire anche quello che avrebbe potuto essere uno dei punti di forza del gioco, ovvero la possibilità di trasformare la propria armatura potenziata Cyclone in una motocicletta. Il combattimento su due ruote è ostacolato dall'incapacità del mezzo di eseguire curve strette, dalla sua instabilità e dall'armamento limitato ai missili, pochi ed imprecisi nel corto raggio. Le pessime caratteristiche del modello di guida unite al divieto d'utilizzo in ambienti chiusi, obbligano a far ricorso alla trasformazione in motocicletta solo per accelerare il tragitto tra le varie locazioni presso cui hanno corso le missioni.

La mediocrità del gioco si estende all'aspetto grafico, la cui povertà stilistica porta a rimpiangere l'abbandono del cel shading impiegato nel precedente episodio. Il look realistico adottato in *Robotech Invasion* è assai meno efficace nell'evocare le atmosfere del cartone animato, anche per lo scarso livello di dettaglio fornito dal motore grafico.

L'unico modo per riprendersi dal torpore provocato dalla modalità di gioco in singolo è connettersi in rete per partecipare a partite in multiplayer. Non solo vi troverete numerosi appassionati della saga di Robotech con cui condividere il comune interesse per il cartone animato, ma scoprirete che il sistema di gioco di *Invasion* applicato alle modalità multigiocatore può essere fonte di qualche ora di divertimento. Sono incluse tutte le classiche formule di massacro di massa online, dal deathmatch al cattura la bandiera, ed è supportato il microfono per le comunicazioni vocali.

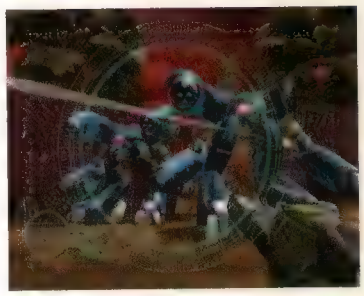
Nonostante il limitato interesse che possono suscitare le sue discrete doti multigiocatore e l'attrattiva derivante dalla licenza del cartone animato, *Robotech Invasion* non ha speranze di emergere in un mercato inflazionato da sparatutto in prima persona di ben altra fattura. Sopratutto considerando che giocato da soli, il massimo che riesce a suscitare è qualche sbadiglio.

Voto: Cinque su dieci

Tra una missione e l'altra può capitare d'incontrare personaggi con cui scambiare brevi dialoghi. La fame di emozioni provocata dalla tediosità del gioco porta però ad ignorare la maggior parte di queste conversazioni

scheda tecnica

4:3	Xbox, PS2
Stereo	Xbox, PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Online	Xbox, PS2 (8)
LAN	Xbox, PS2 (8)



Colori slavati, ambientazioni spoglie, modelli poligonali scarni ed effetti speciali modesti. Difficilmente vedendo *Robotech Invasion* si direbbe che giri su Xbox o PS2

The new generation

Mentre *Robotech Battlecry* seguiva attentamente la trama del primo capitolo della saga di 'Robotech', corrispondente al noto anime 'Macross', *Invasion* presenta una storia interamente originale, tutto sommato ben costruita, in cui il giocatore interpreta alternativamente due membri della resistenza terrestre. Diversi riferimenti al cartone animato sono stati inseriti al fine di appagarne i fan, come alcuni cameo dei suoi più noti personaggi.

4:3

Stereo

All'eccellente e stravagante design dei pochi umani rimasti in vita dopo il disastro che ha cambiato il volto di Tokyo, si contrappone l'immaginazione profusa nella creazione dei mostri, alcuni dei quali sprizzano pura genialità e una notevole sensualità da tutti i (demoniaci) pori

Energia e abilità

Il disastroso collasso della Tokyo di *Shin Megami Tensei: Nocturne* ha portato con sé la nascita di una nuova, diabolica fonte di energia piazzata nel bel mezzo di ciò che resta della città. L'energia in questione, però, non fa semplicemente parte della storia, ma influenza pesantemente il comportamento dei demoni incontrati dal giocatore, vittime di continui cambi umorali dipendenti dal ciclo seguito dall'energia stessa. Non meno bizzarro è il metodo utilizzato dal personaggio principale per acquisire nuove abilità, la cui conquista passa per l'ingestione di strani oggetti (vagamente simili ad insetti) che ne determinano i punti di forza e le debolezze.

Shin Megami Tensei: Nocturne

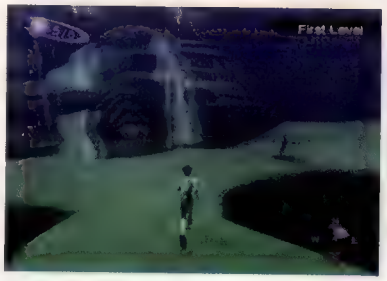
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Atlus** Sviluppatore: **Interno**

Ennesimo (e benvenuto) aggiornamento di una serie tremendamente popolare in Giappone sin dai lontani giorni del NES, *Nocturne* è il primo episodio della saga di *Shin Megami Tensei* a raggiungere l'Occidente. E, a conti fatti, si può davvero dire che era ora.

In linea con i suoi predecessori, *Nocturne* non propone l'ormai abusata epopea fantasy in cui un cavaliere solitario è incaricato di salvare il mondo, e prende invece il via dalla Tokyo dei giorni nostri, al centro della quale un violento scontro tra due culti opposti scatena letteralmente il finimondo. L'atmosfera occulta che pervade la metropoli nipponica, infatti, sfocia in una sorta di genesi demoniaca, in seguito alla quale Tokyo finisce per collassare su sé stessa ed essere invasa da una torma scatenata di esseri infernali. Il mondo, quindi, non può essere salvato: è già spacciato, e al giocatore, nei panni di uno studente delle superiori trasformato a sua volta in un demone, spetta 'semplicemente' il compito di sopravvivere e scegliere una sua filosofia di vita, dalla quale dipenderà poi il finale del gioco. Un finale, tra l'altro, con non arriva prima di circa quaranta ore vissute in un clima tanto surreale quanto può esserlo una sorta di commistione tra 'Akira' e *Silent Hill*, con una storia che fluisce discretamente in sottofondo e lascia il campo libero al gameplay vero e proprio.

Quest'ultimo propone un funzionale e classicissimo sistema di combattimenti a turni: si attacca, si lanciano incantesimi, si ricorre alle abilità speciali o si tenta di darsela a gambe, a seconda dei casi. In più, forse per movimentare un po' un impianto di gioco altrimenti troppo tradizionale, è possibile sfruttare le debolezze degli avversari per ritardarne il turno e guadagnare fasi di azione aggiuntive, sempre tenendo a mente che anche ai nemici è concesso tale stratagemma. Il tutto obbliga il giocatore ad adoperare la materia grigia sin dal momento in cui è chiamato a scegliere i membri del party da schierare in battaglia, visto e considerato che mettere in campo demoni dalle più diverse abilità si risolve in una superiore chance di avere almeno un combattente in grado di approfittare dei punti deboli degli oppositori.

S'è parlato di demoni, in ogni caso, perché tali sono i compagni d'avventura dell'utente, a cui è data l'opportunità (udite, udite) di reclutare gli avversari incontrati in battaglia. È questo infatti uno dei cardini della serie



Il motore tridimensionale di *Nocturne* si produce con rimarchevole costanza in uno spettacolo visivo decisamente peculiare e caratteristico, completato alla perfezione da una serie di animazioni funzionali, anche se non proprio spettacolari, e da un comparto audio giustamente incalzante

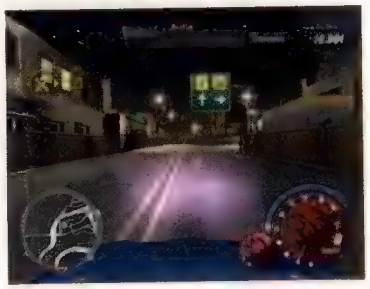
Shin Megami Tensei, col giocatore che, invece di attaccare un demone nemico, può tentare di parlargli per convincerlo a passare dalla sua parte. Alcuni mostri chiederanno del denaro in cambio, altri vorranno un oggetto particolare o un po' dell'energia vitale del personaggio principale, altri ancora porranno domande a cui bisognerà rispondere correttamente, ma tutti si riveleranno comunque utilissimi (se non addirittura fondamentali) per portare a termine il gioco. Anche perché, una volta arruolati, i demoni originariamente avversi potranno salire di livello, evolversi ed essere fusi tra loro, dando vita ad un nutrito parco-mostri (si parla di 100 e più unità differenti) e ad una gran bella serie di occasioni per sfogare eventuali manie di collezionismo.

Nonostante sia finalmente approdata in Occidente, la serie di *Shin Megami Tensei*, e con essa ovviamente questo *Nocturne*, rimane profondamente giapponese nello spirito, e ciò potrebbe provocare più di un grattacapo all'utenza nostrana. Atlus ha tentato di migliorare l'episodio del debutto in lingua inglese aggiungendo nell'edizione statunitense più avventure secondarie, più labirinti e persino un personaggio speciale d'eccezione, ovvero quel Dante che ha fatto la fortuna di *Devil May Cry*, ma ciò non toglie che il livello di difficoltà generale e l'elevata frequenza degli scontri casuali possano risultare indigesti ad una generazione di amanti degli RPG cresciuti con titoli decisamente più malleabili. Il che, al momento dell'acquisto, andrebbe sicuramente tenuto in forte considerazione, senza nulla togliere ad un prodotto che non può che meritare il plauso (quasi) incondizionato di **Videogiochi**.

Voto: Otto su dieci

Need For Speed Underground 2

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC, PC, GBA** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno (EA Canada)**



Luogo comune vuole che il brand Electronic Arts vada associato alla politica del seguito-fotocopia, pubblicato ogni autunno al solo scopo di trarre il massimo profitto con il minimo sforzo. Ma i luoghi comuni, si sa, sono fatti per essere smentiti.

E così il secondo episodio di *Need For Speed Underground* cambia rotta, spostandosi dal segmento del racing game puramente arcade per avvicinarsi timidamente a quello delle simulazioni. Un cambiamento con ogni probabilità dettato dalla necessità di scongiurare una guerra di vendite intestina con *Burnout 3*, ma non per questo deprecabile.

A distanza di un anno dalla prima apparizione, il racing game di EA Canada si ripresenta come un gioco più immersivo, profondo e dai ritmi meno sincopati. Lo si nota non appena scesi in pista. Il modello di guida è ora più raffinato e attento alle leggi della fisica, cercando di raggiungere un compromesso credibile tra accessibilità e verosimiglianza. Grande attenzione è poi stata riposta nel settaggio a livello meccanico della propria vettura. Laddove il primo *NFSU* dava grandi opportunità di modificare l'estetica dei bolidi a discapito del fattore prestazionale, in questo seguito i due aspetti risultano sicuramente più equilibrati. A partire dalla deportanza, per arrivare alla lunghezza dei rapporti e alla rigidità degli ammortizzatori, lo spettro dei fattori su cui agire è molto ampio. La stessa IA degli avversari non è immune da cambiamenti. L'esasperato 'effetto elastico' del prequel è stato fortemente ridimensionato, perdendo di significato in un contesto con velleità simulative.

L'altro grande cambiamento apportato dagli sviluppatori, nonché il più sbandierato in fase promozionale, è l'abbandono dei classici menu di gioco in favore di una metropoli liberamente esplorabile. I rivenditori di componenti estetici e meccanici, così come le competizioni stesse, sono accessibili previo raggiungimento 'fisico' della relativa area sulla mappa di gioco. La progressione nello Story Mode permette di sbloccare nuovi quartieri, ognuno differenziato per caratteristiche estetiche e topografiche. Le Jackson Heights, ad esempio, presentano sfide fra tornanti, dossi e salite. L'area industriale di Coal Harbour, al contrario, offre percorsi ricavati in mezzo a un dedalo di magazzini e ferrovie. Ma una volta esaurito l'entusiasmo iniziale, questa impostazione alla *GTA* mostra tutti i suoi limiti. L'ampliamento progressivo dell'area di gioco porta con sé l'inevitabile dilatarsi dei tempi dedicati al semplice spostamento. E dopo poche ore diventa frustrante dover guidare diversi minuti al solo scopo di acquistare una marmitta o riverniciare una fiancata. La sensazione di 'girare a vuoto' è in parte mitigata dalla presenza di sfide e negozi segreti sparsi per la città, così come dalla possibilità di ingaggiare duelli con le vetture che si incrociano lungo il tragitto. Tuttavia l'introduzione di una 'scor iatoia' per saltare direttamente all'evento desiderato sarebbe stata molto gradita.

Alla voce novità si segnala, infine, l'aggiunta di nuove tipologie di gara al di là delle modalità Sprint, Circuito, Dèrapage e Drag Race già presenti nel prequel. Le Street X sono sfide su circuiti di dimensioni ridotte, in cui la conquista della traiettoria ottimale, anche a costo di guidare sporco, è fondamentale. La Underground Racing League è invece composta da competizioni su veri e propri circuiti che valorizzano gli aspetti più tecnici della guida.

L'ambizioso progetto di creare un 'real tuning simulator' non è completamente riuscito. Come tutti gli ibridi, *NFSU2* rischia di scontentare tanto i puristi quanto chi cerca un'esperienza di gioco più immediata e priva di tempi morti. La fisica delle vetture è piacevolmente realistica, ma si rivela comunque poco profonda sulla lunga distanza. Ne sono esempio le collisioni approssimative, che non puniscono il subdolo sfruttamento dei muretti come punto di appoggio. Resta pur vero che il racing game EA regala moltissimo in termini di quantità, grazie alla solita pletora di customizzazioni disponibili e a una lunghissima lista di gare a cui prendere parte. Ma resta il dubbio che si sia voluto costringere il gioco ad essere quello che non è, facendolo risultare impacciato come un contadino nell'abito bello della domenica.

Voto: Sette su dieci

4:3	PS2, Xbox, GC
16:9	PS2, Xbox, GC
50/60Hz	Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Online	PS2, Xbox, PC (6)
Split-screen	PS2, Xbox, GC (2)
LAN	PC (6)

Il comparto audio di *NFSU2* è eccellente. L'ottima colonna sonora si sposa perfettamente con l'azione di gioco. Non da meno il rombo del motore, credibile nonché notevolmente diversificato in relazione al tipo di vettura o alle modifiche meccaniche apportate sotto il cofano

Pachidermi a quattro ruote

L'elenco della auto disponibili annovera tra le proprie fila anche la categoria SUV, con esponenti del calibro (è proprio il caso di dirlo) dell'Hummer H2 o del Lincoln Navigator. Questi giganti della strada competono in gare a loro espressamente dedicate. L'esasperante lentezza e l'enorme peso di queste vetture si rispecchia fedelmente nella guidabilità pressoché nulla che le contraddistingue. Ogni curva richiede un'impostazione tempestiva, pena lo sfracellamento contro il più vicino muretto. Tutto molto realistico, ma dove sarebbe il divertimento?

4:3

Stereo

2

Rumble Roses

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Yuke's / Konami**

Rumble Roses è un gioco spudoratamente sincero. Un wrestling al femminile che fa della sensualità il principale motivo di richiamo nei confronti di un pubblico mediamente rappresentato da un soggetto maschio, etero, preferibilmente in piena overdose ormonale. Gli amanti del wrestling sono avvisati. Lo sport praticato è solo un pretesto per esibire le grazie delle procaci lottatrici in pose maliziose.

Se questa premessa introduttiva accende il vostro interesse piuttosto che estinguerlo, la prima cosa che vi farà piacere sapere è che le ragazze in *Rumble Roses* sono strepitose. Talmente belle, in effetti, da giustificare moti di ammirazione nei loro confronti. I siparietti di intermezzo ribadiscono le finalità sfacciatamente provocatorie del titolo tanto nei dialoghi quanto per una regia che, come un occhio indiscreto, si compiace di stuzzicare la curiosità del giocatore/osservatore indugiando morbosamente su seni perfetti e glutei scolpiti nel marmo.

Prima e dopo gli incontri, personaggi caricaturali fanno il verso al circo spettacolare della Federazione secondo un gusto goliardicamente nipponico, con i loro battibecchi scoppiettanti, le pose demenziali e stramberie di ogni genere. L'esuberante cowgirl Dixie Clementine, la kunoichi Bloody Shadow, la studentessa negligente, lo scienziato folle agghindato da infermiera e la professoressa liceale in calze autoreggenti sono solo alcuni esponenti di un cast di lottatrici che copre tutti gli stereotipi manga-erotici più popolari.

Durante la scalata verso il titolo, ogni personaggio affronta un percorso evolutivo interiore dagli esiti spesso inaspettati, in grado di provocarne un ripensamento delle motivazioni iniziali o persino un'alterazione della personalità. Di conseguenza, conquistare la cintura nella modalità Storia premia con l'aggiunta di un alter ego della vincitrice, rinnovato tanto nel look quanto nello stile di combattimento coerentemente alle nuove inclinazioni caratteriali. Per conoscere la vera conclusione delle vicende di ciascun personaggio è pertanto necessario completare il gioco anche con i rispettivi doppi.

Al di là della spiccata vocazione per tutto ciò che è bizzarro ed eccessivo, sul ring *Rumble Roses* ricorre ad una versione modificata del codice alla base della serie *Smackdown!*. Tre i tasti sui quali impostare le proprie manovre offensive. Uno per indirizzare calci e pugni, un secondo per le prese, e un altro per lanciarsi contro le corde o uscire dal ring. Le contromosse si basano sull'impiego di un solo pulsante contro i due del gioco Yuke's e, soprattutto, richiedono una valutazione dei tempi notevolmente più accurata per essere eseguite. Risulta ora più arduo sgusciare via dalle grinfie dell'avversario, a beneficio di una condotta più aggressiva e spettacolare. La precisione dei controlli, tuttavia, lascia molto a desiderare. Non sempre si riesce a realizzare ciò che si vorrebbe, affermazione tanto più vera per quelle azioni più complesse la cui mancata esecuzione può consentire all'avversario di intraprendere una lunga sequenza di dolorose iniziative.

Ulteriori squilibri sono rintracciabili qualora ci si soffermi all'analisi del sistema di Knock Out. Arti, tronco e testa vantano una specifica barra energetica. Il rapporto di integrità tra le varie parti del corpo è determinante per le prestazioni delle lottatrici. Attacchi ripetuti e generalizzati provocano alla vittima nient'altro che un lieve indebolimento delle sue facoltà motorie. Ma stringete ripetutamente la morsa attorno ad un arto specifico anche solo per un minuto, e la preda sarà disposta a capitolare senza colpo ferire.

Tutto sommato, *Rumble Roses* è un prodotto discreto che nulla aggiunge e nulla toglie al panorama dei giochi di wrestling. Un videogioco sfacciatamente erotico che verrà ricordato unicamente per il sex appeal delle eroine che ne calcano il ring piuttosto che per i suoi meriti nel tradurre in termini ludici le emozioni di questo sport.

Voto: Sei su dieci

Infierire sull'avversario accresce il suo senso di umiliazione. La pressione del tasto L2 nel momento di massima vergogna consente di eseguire una mossa con cui fare a pezzi la sua autostima

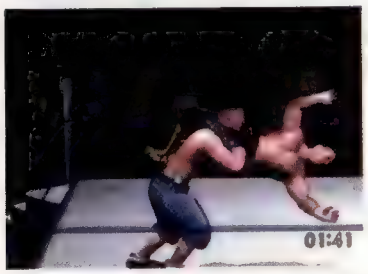
La Galleria è paragonabile alla vetrina di profili in *Soul Calibur*. In essa è possibile apprendere tutte le informazione relative ad ogni personaggio e ascoltare le frasi che usa declamare durante la lotta. Volendo, la telecamera ruotabile a piacere consente anche una conoscenza più approfondita...

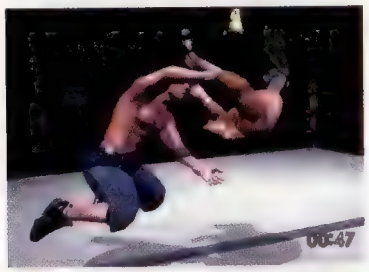
Doppia personalità

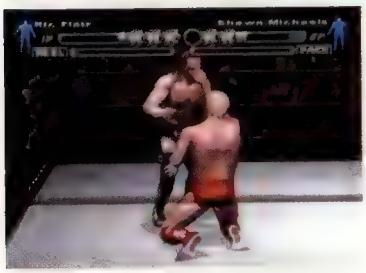
Rumble Roses è diviso in due modalità di gioco principali: Story ed Exibition. Contrariamente a quanto il nome lasci supporre, quest'ultima non si limita ad organizzare incontri amichevoli, ma ospita un vero e proprio torneo secondario indispensabile per sbloccare i profili dei personaggi nella galleria del gioco, in accordo ad un sistema a turni piuttosto originale. Dal momento che le due identità di una stessa lottatrice non sono mai disponibili simultaneamente, prima di cominciare un incontro, il giocatore può scegliere tra un elenco di obiettivi da portare a termine che, qualora soddisfatti, producono le oscillazioni della personalità necessarie per attivare l'alter ego desiderato.

WWE SmackDown! vs. Raw

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Yuke's**







Giungere alla sesta iterazione, incappare per la prima volta in una mezza battuta d'arresto ed ottenere comunque una messe di buone valutazioni non è certo un traguardo a cui qualsiasi serie videoludica può ambire, ma è ciò che Yuke's ha ottenuto con *WWE SmackDown! vs. Raw*. Questo non toglie che l'ultima edizione del franchise a cui THQ deve buona parte dei propri utili appaia sotto molti punti di vista come un prodotto di transizione, le cui caratteristiche non sempre convincono.

Le principali novità introdotte dagli sviluppatori, ovvero il gioco in rete e il parlato in tutte le sequenze relative alla modalità carriera, non riescono nell'intento di migliorare significativamente l'esperienza di gioco, mentre la maggior parte degli altri aspetti del gameplay non ha subito innovazioni degne di nota. La sezione online, in particolare, è talmente scarna da consentire unicamente scontri in singolo (normali o tra donne), senza neanche presentare una qualsivoglia classifica o un conteggio delle vittorie e delle sconfitte conseguite/subite, mentre la classica 'stagione' alterna luci e ombre. L'introduzione dei dialoghi, infatti, ha imposto uno sviluppo molto più lineare della carriera rispetto al passato, con una serie di eventi predeterminati che coinvolgono sì il giocatore, ma limitano la varietà di questa sezione del gioco. I già citati dialoghi, inoltre, soffrono di una recitazione a dir poco straziante, con i wrestler coinvolti nel doppiaggio che denunciano un'evidente incapacità di dare un minimo di spessore e credibilità alle loro controparti digitali.
E come se quanto sin qui elencato non bastasse, la rosa dei lottatori disponibili è decisamente meno nutrita rispetto a quella precedentemente messa in campo da Yuke's, il che delude quasi quanto l'incisività pressoché nulla della telecronaca e degli interventi del pubblico.

WWE SmackDown! vs. Raw, insomma, presenta indubbiamente la sua bella dose di difetti più o meno pesanti, eppure non bastano a scalfirne l'elevatissimo valore intrinseco, totalmente derivante da una giocabilità massiccia. Una gestione del peso più credibile, una maggiore differenziazione tra i wrestler in base alle relative caratteristiche fisiche e una migliore gestione delle armi improprie utilizzabili sul ring contribuiscono a un resa generale più realistica, grazie pure ad un leggero abbassamento della velocità complessiva a favore di un innalzamento della fluidità dell'azione. I nuovi indicatori a cui è possibile ricorrere per far cedere l'avversario, per ribaltare una situazione potenzialmente letale, per liberarsi degli assalitori durante la Royal Rumble e addirittura per accedere a bonus temporanei (derivanti a loro volta dall'allineamento del lottatore selezionato, sia esso 'buono' o 'cattivo') arricchiscono il già eccelso sistema di prese introdotto l'anno scorso dagli sviluppatori nipponici, rei unicamente di aver perso l'ennesima occasione per affinare l'intelligenza artificiale che anima gli avversari controllati dalla CPU.

Di tempo per cimentarsi in tale impresa, ad ogni modo, Yuke's probabilmente ne avrebbe avuto poco: la completissima modalità di creazione dei lottatori, infatti, deve aver impegnato a fondo designer e programmatori, vista l'impressionante molte di opzioni di personalizzazione concesse agli utenti, i più smaliziati dei quali saranno in grado di riprodurre alla perfezione molti dei wrestler esclusi per un motivo o per un altro da questa nuova edizione. Oltre a creare da zero eventi speciali e cinture per cui combattere, inoltre, i fanatici del wrestling simulato non mancheranno di lanciarsi alla conquista dei bonus nascosti, tra cui figurano costumi alternativi, sfondi per i menu e le schermate di caricamento, mosse aggiuntive per i lottatori disegnati ex novo e personaggi leggendari.

WWE SmackDown! vs. Raw, in sintesi, potrebbe essere visto come un raro esempio di supremazia incontrastata del gameplay nei confronti di qualsiasi altro aspetto del gioco: le innovazioni fondamentali promesse da Yuke's funzionano soltanto a metà, quelle di minor calibro non influenzano più di tanto la struttura di base e le lacune storiche della serie sono sempre al loro posto, ma il divertimento regna comunque sovrano. E questo è senz'altro il miglior complimento che si possa rivolgere ad un videogioco.

Voto: Sette su dieci

Le numerose animazioni di ottima qualità, la rappresentazione tridimensionale degli spettatori più vicini al ring e la fedele riproduzione delle pittoresche entrate in scena dei lottatori innalzano esponenzialmente la spettacolarità di *WWE SmackDown! vs. Raw* e l'aderenza allo show da cui il gioco è tratto

scheda tecnica

4:3

Stereo

LAN	6
Online	2

Il livello di dettaglio dei lottatori è lo stesso, elevatissimo, a cui la serie ha ormai abituato. La somiglianza degli atleti digitali con le controparti reali è sorprendente, anche se alcune texture, come quelle deputate alla rappresentazione dei capelli lunghi, continuano a deludere

Siparietti a go-go...

Oltre a costituire un raro caso di perfetta integrazione con il gameplay principale, i minigiochi introdotti da Yuke's in questa nuova edizione di *WWE SmackDown!* costituiscono effettivamente un diversivo piuttosto efficace. Chiamati in causa all'inizio degli incontri e in caso di duelli particolarmente cruenti agli angoli, gli eventi in questione sono perlopiù basati sulla rapidità e sul tempismo, con tasti da premere non appena si intravede l'apparizione delle relative icone e indicatori oscillanti da bloccare al momento giusto. Quest'ultima categoria include, tra l'altro, le sfide in cui le procaci lottatrici del campionato femminile si sculacciano a vicenda, meritevoli di una menzione speciale per l'intrinseca ridicolezza dell'evento...

4:3	PS2, Xbox
16: 9	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Offline	PS2 (2), Xbox (4)

Le penalità non sono ancora bilanciate a dovere in *2k5*, ma è possibile settare a piacimento ogni parametro di gioco fino a trovare il giusto equilibrio

Non solo grafica

ESPN NFL 2K5 è una simulazione completa sotto tutti i punti di vista (online a parte). Nella modalità Franchise, intrigante e ben congeniata, è possibile giocare numerose stagioni NFL con tutti i dati che vengono salvati nel proprio 'V.I.P. profile'. Grazie all'introduzione della 'Weekly Prep' è possibile pianificare in modo maniacale gli allenamenti quotidiani e di ogni singolo giocatore. E nella off season ci si trova a gestire l'ostico salary cap, a firmare i free agent e a scegliere rookie futuribili. La modalità 'ESPN 25th Anniversary' permette di rivivere 25 partite che hanno fatto la storia della NFL.

ESPN NFL 2K5

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate)** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Visual Concepts**

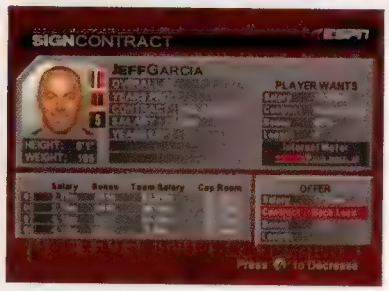
Secondo molti analisti della NFL, prima del draft del 2004 Ben Roethlisberg era semplicemente un quarterback dal cognome impronunciabile. Terminata la stagione regolare, ormai tutti conoscono perfettamente 'Big Ben', e il QB dei Pittsburgh Steelers veleggia verso il miglior record della AFC.

Nella sfida videoludica per il controllo del mercato americano, Electronic Arts si è trovata a fronteggiare un altro 'Big Ben' che ha scalfito le vendite della leggendaria serie *Madden*, costringendo i vertici della società a spendere cifre folli (si parla di quasi 300 milioni di dollari) per assicurarsi i diritti esclusivi della NFL e dell'associazione giocatori per i prossimi cinque anni. Il Roethlisberg della situazione risponde al nome di *ESPN NFL 2K5*: l'ultima simulazione di Visual Concepts ha placcato duramente le vendite di *Madden NFL 2005* grazie a un'uscita anticipata nei negozi (a fine luglio, due settimane prime del rivale), un prezzo allettante (19,99 dollari) e, quel che più conta, una giocabilità, un realismo simulativo e una qualità audiovisiva eccellenti.

In questa versione 2005 grande enfasi è stata posta nel ricreare in modo maniacale l'atmosfera della leggendaria trasmissione televisiva 'SportsCenter' di ESPN, condotta dal celebre Chris Berman. Il giocatore è così subissato da interviste esclusive, dai tempestivi reportage della bella Suzy Kolber, dagli innumerevoli commenti degli analisti e dai servizi che replicano in modo perfetto i famosi 'SportsCenter commercial'. Se l'atmosfera in studio è superlativa (animazioni di Barman e colleghi a parte), sul campo è un piacere restare storditi di fronte al realismo di modelli poligonali e texture facciali, e alla fluidità delle animazioni dei giocatori. Per farla breve, *ESPN NFL 2K5* vanta il comparto grafico più impressionante che si sia mai visto in questa generazione di simulatori di football americano.

Il tutto è impreziosito su Xbox da un maestoso Dolby Digital 5.1, in grado di immergere l'appassionato con una serie di magie sonore: sentire Simeon Rice che placca Micheal Vick livellandolo al suolo con un poderoso sack è un'esperienza che non può lasciare indifferenti. Difficile rimanere impassibili anche di fronte alle dettagliatissime uniformi di gioco, ai balletti delle cheerleader o ai suggestivi giochi di luce e ombre nello stadio. Una delle grandi novità di *ESPN NFL 2K5* è il pubblicizzato 'V.I.P. system' (Virtual Identity Profile) che permette alla CPU di immagazzinare una tonnellata di statistiche e informazioni sul giocatore, aggiornando costantemente il profilo utente. I dati possono essere analizzati per preparare le partite online (ma solo in USA, dato che la versione europea è priva di gioco in rete) e utilizzati dalla CPU per vivisezionare lo stile di gioco dell'utente e studiare adeguate contromosse.

Scesi in campo, è possibile apprezzare la bontà del lavoro dei game designer di Visual Concepts rispetto a quanto visto lo scorso anno. Una novità interessante è il 'Maximun tackle', che può essere equiparato al 'playmaker defensive' introdotto da *Madden NFL 2005*: in sintesi, se si vuole causare un fumble, ora è possibile tirare una bella cannonata e separare il running back dalla palla. Altra novità riguarda l'introduzione nella fase difensiva di un tasto per intercettare il pallone o semplicemente per deviarlo, mentre nella fase offensiva il QB beneficia di un pulsante speciale per cercare di evitare i sack e proteggersi da un duro placcaggio. Prestando attenzione alle movenze di Priest Holmes e soci è possibile accorgersi di come i giocatori proteggano la palla e si muovano sul terreno in modo più realistico che in passato. Il modello fisico confezionato da VC è eccellente e gli aggiustamenti compiuti dal team hanno permesso un guadagno in termini di velocità e fluidità nelle azioni di gioco. Qualche esempio: diminuita la capacità dei running back di rompere i placcaggi, mentre nel complesso è stato meglio bilanciato il gioco di corsa; migliorato il settore dei wide receiver (che perdono ora meno palloni che nei prequel); potenziate le linee difensive contro i passaggi e le corse (anche se la secondaria denuncia qualche lacuna di natura velocistica con le safety spesso bucate da lanci di oltre 50 yard). E ci sarebbe altro da aggiungere, ma basterà affermare la superiore qualità di *2K5* rispetto a *Madden 2005* per far comprendere il valore della simulazione.

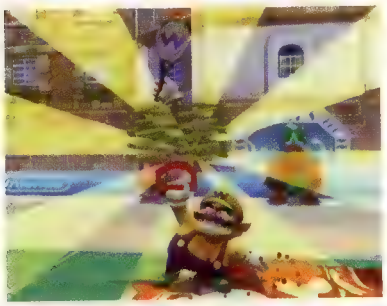


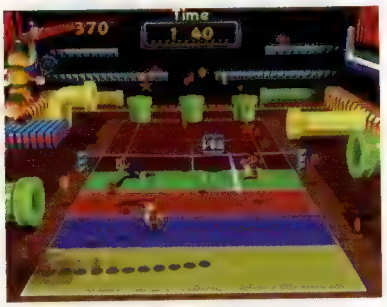
Chris Barman, anchorman di ESPN, è uno dei giornalisti sportivi più celebri degli Stati Uniti. Peccato che animazioni e sincronizzazione audio non rendano giustizia alla sua fama

Voto: Otto su dieci

Mario Power Tennis

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Camelot**





Dopo ben tre anni di sviluppo ed una rivisitazione del sistema di controllo, *Mario Power Tennis* prosegue nell'opera di aggiornamento del catalogo della vecchia ammiraglia a 64bit della casa di Kyoto, esattamente come accaduto con *Mario Golf: Toadstool Tour* e con *Mario Kart: Double Dash!!*.

Visti i pasticci confessati da Camelot durante la lavorazione, il timore era quello di ritrovarsi, ancora prima che con un mera trasposizione del classico *Mario Tennis* aggiornata allo spirito (tecnologico) dei tempi, con un titolo Nintendo fallato nell'impostazione ludica, proprio a causa dei ripensamenti legati al sistema di controllo. Fortunatamente, si tratta di paure presto cancellate dalla prima sgambettata su uno dei tanti, stralunati, campi da tennis sparpagliati per il Mondo dei Funghi.

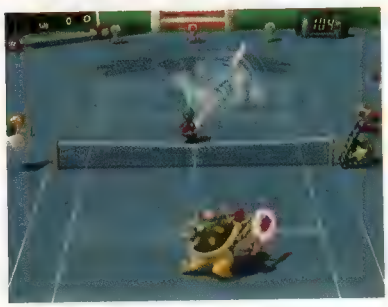
Come da tradizione, Camelot è riuscita ad ingegnarsi in modo tale da offrire una buona varietà di colpi mantenendo comunque un'impostazione rigorosamente arcade, semplicistica eppure appagante. Con soli due tasti adibiti alle 'racchettate' più intuitive (backspin e topspin) e varie combinazioni deputate ai tiri più spettacolari (come il classico pallonetto), è rimasto spazio anche per una delle (poche) vere e proprie innovazioni ludiche, ovvero i colpi speciali eseguibili dai numerosi personaggi scappati dallo zoo immaginifico di Nintendo. In pratica, dopo una breve serie di scambi, le racchette dei tennisti impegnati a rincorrere palline a destra e a manca iniziano a brillare di luce propria, segnalando così la possibilità di cimentarsi in un tiro dall'alto tasso pirotecnico, oltre che assolutamente (e ironicamente) efficace. Le varie trovate di Mario, Waluigi e della principessa Peach sono raccontate attraverso brevi sequenze animate assolutamente improbabili, come quella che vede il mefistofelico Wario estrarre dal nulla una sorta di braccio meccanico estensibile (con tanto di mano e racchetta, ovviamente) utile a respingere palline altrimenti irraggiungibili.

Oltre che motivo di gaudio e tripudio per i bimbi di Kyoto, il cast di personaggi coinvolto da Nintendo nel buffo torneo tennistico è anche fonte di ampi cenni di assenso rivolti ai grafici di Camelot. I tennisti sono animati con una cura e una fantasia senza pari, e il risultato è ancora più sorprendente se si pensa alle oggettive difficoltà derivanti dall'immaginare un dinosauro panciuto alle prese con smash e rovesci ad una mano sola. Insomma: un conto è ricreare alla perfezione le animazioni di un giocatore umano, un altro insegnare ad una tartaruga volante come comportarsi in fase di battuta.

Purtroppo la stessa cura non sembra essere stata riservata all'impostazione generale dei vari tornei, limitati a piccole pillole arcade sotto forma di match scanditi da pochi set o, addirittura, da pochi game. L'intelligenza artificiale degli atleti in campo, tra l'altro, sembra riprodurre fin troppo fedelmente lo scarso acume tattico che si potrebbe attribuire a cuor leggero a musi ottusi come quello di Bowser o di Donkey Kong, lasciando spazio ad una modalità di gioco in singolo ricca di extra e di sorprese (come la gigantesca mole di campi bonus e di tennisti segreti da sbloccare) ma anche tanto, troppo semplice per chiunque abbia un minimo di confidenza con il pad.

Un problema che, come ovvio, scompare immediatamente appena ci si butta nella modalità multiplayer, capace di presentarsi come perfetto terreno di sfida per ego strabordanti ormai assuefatti agli eccessi motoristici di *Double Dash!!* o alle follie adrenaliniche di *Made In Wario*. Purtroppo nemmeno questa sezione è esente da difetti strutturali, come una sorprendente sbavatura formale legata all'impostazione di una semplice partita in doppio contro la CPU o, ancora, l'impossibilità di partecipare ad un torneo con più amici (in contraddizione a quanto recita lo stesso manuale di istruzioni). Ma queste, tutto sommato, sono considerazioni che lasciano il tempo che trovano: la verità è che *Pong* non è mai stato così divertente.

Voto: Sette su dieci



scheda tecnica

4:3
Progressive Scan (480p)

Stereo
Dolby Pro Logic II

4

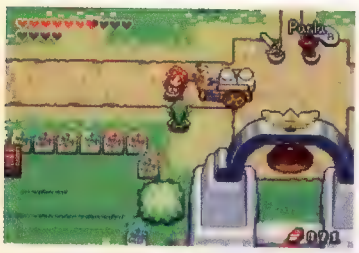
I tiri speciali interrompono l'azione, ma non in maniera fastidiosa ed intempestiva come si potrebbe credere. La sensazione è simile a quella del celebre stacco di camera di *Burnout 3: Takedown*

Piccole difficoltà

L'ultima simulazione sportiva di Nintendo, giocata in single player, è troppo facile. Una volta prese le misure al sistema di controllo (questione di minuti) è piuttosto semplice trionfare senza fatica nei tornei principali. I problemi, però, possono nascere quando ci si mette a frugare nello sgabuzzino dei minigiochi. Questi, suddivisi in cinque missioni dalla difficoltà progressiva, funzionano sia da tutorial sotto mentite spoglie che da bersaglio per improperi e maledizioni. Soprattutto quello che vede impegnati a colorare a suon di 'pallinate' una serie di giganteschi ritratti dei più celebri personaggi Nintendo (e sì, c'è anche Luigi).

The Legend Of Zelda: The Minish Cap

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Capcom**



Quando Link è grande (o piccolo?) come un pixel, può incontrare il popolo dei folletti Minish e sgambettare come un topolino su travi e tavolini. Ma bisogna prestare attenzione, visto che i pericoli si moltiplicano, tra gatti dispettosi ed enormi gocce di pioggia

Come tutte le migliori storie, anche quella di *Zelda* è ormai stata raccontata più e più volte. E sebbene lo scarabocchio narrativo sia sempre il solito, non si può far altro che applaudire Nintendo, capace con ogni capitolo di arricchire di dettagli, personaggi e situazioni un mondo già strabordante di citazioni, preziosismi e malinconiche strizzatine d'occhio. L'incredibile è che la formula, sia che venga rivoluzionata da una meccanica di gioco incentrata sul multiplayer (come in *Four Swords Adventures*), sia che finisca tra le mani di un team di sviluppo esterno a Nintendo (ovvero Flagship di Capcom, già all'opera sui due *Oracles* per Game Boy Color), sembra funzionare con la stessa precisione meccanica di un vecchio orologio a pendolo. Anche in *The Minish Cap*, di nuovo firmato Capcom, tutti i tasselli si incastrano con una precisione vertiginosa, capace di suscitare ammirazione anche in quella strana tipologia di appassionati che ama smontare pezzo per pezzo ogni giocattolo elettronico.

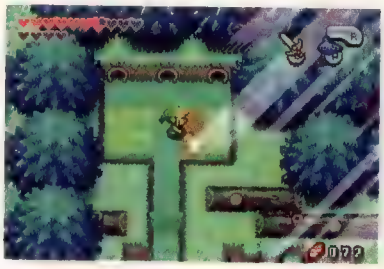
È anche vero che buona parte dei tasselli a cui si è accennato sembra provenire dai precedenti capitoli della saga, con le intuizioni (grafiche e ludiche) di *A Link To The Past* ad essere le principali vittime del saccheggio. L'idea alla base di *Minish Cap*, ovvero la possibilità per lo scapigliatissimo Link di rimpicciolirsi fino alla dimensioni di un pixel grazie ad un cappello magico, in effetti non è troppo lontana da quella alla base del capitolo a 16bit della saga, e cioè da quella dei due mondi riflessi rischiarati (e adombrati) da luce e tenebre. In realtà, la miniaturizzazione del protagonista, e quindi la possibilità di una favolosa gita in mondo di rinnovate (e gigantesche) proporzioni, non è sfruttata fino in fondo, trovando una perfetta realizzazione solamente nel cuore della mappa bidimensionale di Hyrule, ovvero nella strampalata capitale del regno. Questa cittadina, vivacemente raccontata con un gusto assolutamente squisito sia dal punto di vista grafico (una costante per tutta la durata dell'avventura) che da quello meramente immaginifico (soprattutto grazie ad un cast di personaggi così sciocchi da non poter essere altro che amati), funziona come vero e proprio centro nevralgico del mondo di Hyrule, lanciando il giocatore verso minuscole sub-quest, ingegnose disavventure nei dungeon e tante digressioni ludiche.

Tra queste ultime spiccano senza dubbio le Fusioni, in realtà poco più che un compulsivo meccanismo di gratificazione immediata nascosto da un sottile manto narrativo. Sotto il profilo pratico, la questione delle Fusioni (indispensabili per completare il gioco in maniera inappuntabile) si limita a spingere il giocatore a confrontare la propria collezione di Frammenti di Gioia (raccolti tra i cespugli, negli scrigni e chissà dove) con quella delle tante macchiette che deambulano (per modo di dire) nel mondo di Hyrule. Ogni confronto, se andato a buon fine (ovvero se premiato da una fusione tra due delle pietre accostate), regala qualche istante di euforia mentre si assiste ad un evento (sia questo la comparsa di un baule colmo di rupie piuttosto che uno sbuffo di vita nei solitamente statici NPC) assolutamente improbabile e quindi bizzarramente sorprendente. Le pietre magiche raccolte, ovviamente, sono conservate in una delle tasche dell'inventario, di nuovo (come da tradizione) una sorta di manifesto per la meccanica di gioco dell'intera saga.

I giocattoli con cui stuzzicare la fantasia e il pensiero laterale questa volta non sono tantissimi, e comunque in larga parte mutuati dai capitoli precedenti. Nonostante questa scelta premi più i novizi che i veterani, per questi ultimi non mancano sgambetti e buffetti, travestiti da enigmi che non si risolvono più come si sono sempre risolti e da un gingillo talmente eclettico (la giara magica, una sorta di aspirapolvere portatile) da far dubitare che sia veramente incantato.

Insomma, sembra che il cappello magico, oltre che sul testolino di Link, sia finito anche sul manuale di game design passato a Capcom da Nintendo. *The Minish Cap* è un episodio piccolissimo, minuscolo, della più grande e importante saga Nintendo. Un episodio assolutamente delizioso.

Voto: Otto su dieci

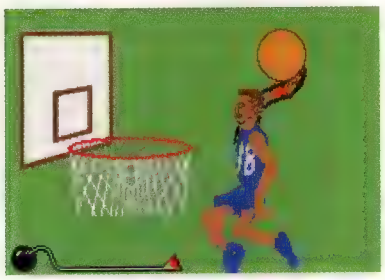


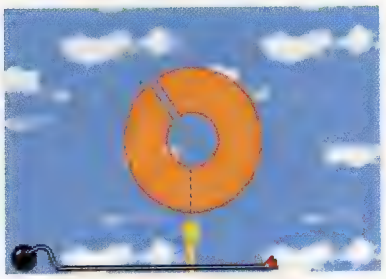
A link to the past

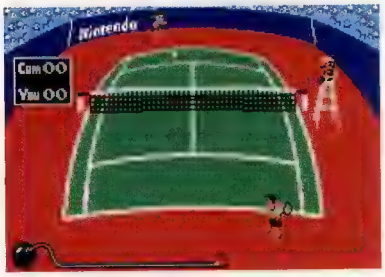
Per gli appassionati della saga, buona parte del fascino di *The Minish Cap* nasce dai tanti rimandi agli episodi precedenti. Già la veste grafica finisce per stuzzicare ricordi fanciulleschi, ma a dire la verità sono ben altri i treni per la memoria. Tra questi non si può che applaudire lo scherzetto delle bombe, secondo tradizione adibite ad aprire varchi in pareti segnalate da una profonda crepa. Dopo aver scalato le pendici del Monte Fez, è impossibile non sogghignare all'idea di un veterano bloccato alla prima sgambettata fuori città, consapevolmente armato di una buona dose di ordigni esplosivi e testardamente alla ricerca di una spaccatura nel muro che proprio non c'è.

Mawaru Made In Wario

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**







Incredibilmente, funziona. E funziona perfettamente, senza la minima incertezza e, quindi, senza mai un attimo di frustrazione dovuto al sistema di controllo. Il sensore di movimento nascosto nella cartuccia traduce ogni inclinazione della console in un input deciso, trasformando così il portatile Nintendo in una sorta di sonaglio elettronico. Una volta superato lo scetticismo iniziale (ovvero dopo pochi secondi), ogni istante di gioco potrebbe tranquillamente essere utilizzato come spot pubblicitario per l'azienda di Kyoto. Anche perché a questo punto sembra quasi che la serie di titoli firmata dalla nemesi di Mario si stia trasformando da semplice sbuffo creativo in un vero e proprio manifesto.

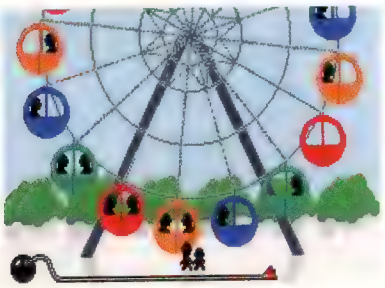
Ogni istante di *Mawaru* è talmente personale, creativo, ironico da non lasciare dubbi a riguardo. E il termine 'istante' non è usato a sproposito: esattamente come gli episodi precedenti, la struttura di gioco non è troppo lontana da una sorta di zapping schizofrenico su venticinque (e passa) anni di videogiochi. Nell'arco di una manciata di secondi, sullo schermo si inseguono situazioni, citazioni e bozzetti ludici più o meno compiuti, tutti caratterizzati da una serie di elementi assolutamente sorprendenti e magnificamente ben congegnati (e che, tra l'altro, sarebbe assolutamente ingiusto tentare di elencare in maniera precisa ed ordinata). La verità è che *Mawaru* è una sorta di discarica videoludica, dove è possibile trovare veramente di tutto, da intuizioni talmente ingenue da sfiorare la genialità a stranezze così preziose da lambire la follia.

Parlando di follia, come ovvio, è impossibile non soffermarsi per un istante sulla veste grafica che fa da involucro all'ormai 'solita' meccanica ludica. Di nuovo, come nel primo episodio, lo schermo del GBA finisce per essere una sorta di taccuino per gli appunti, colmo di scarabocchi e di immagini ritagliate da giornali e riviste. Grezzo, approssimativo e sempre chiassoso, il comparto grafico di *Mawaru* si sposa alla perfezione ad una serie di schizzi melodici suonati e risuonati senza sosta, culminando in una cacofonia più isterica che gioiosa.

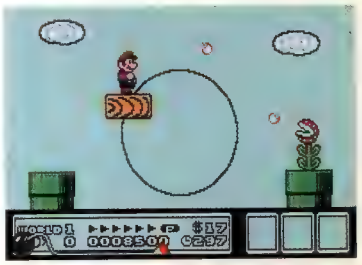
Quello che più stupisce è che questa manciata di elementi sia addirittura sufficiente a raccontare storie e vicende, pur sempre nell'arco di pochi secondi. Ogni tanto, addirittura, ci si scopre a sbagliare volontariamente uno degli innumerevoli minigiochi solo per vedere cosa succede, solo per ridere e sorridere un po'. E i motivi per ridere e sorridere, ovviamente, non mancano. Molti di questi, tra l'altro, non sono nemmeno dei minigiochi veri e propri (ovvero quelli che formano la struttura di base), ma delle pillole ludiche completamente prive di qualsiasi senso di sfida o della minima spinta competitiva. In pratica è come tornare a giocherellare con le immagini. Tra caleidoscopi psichedelici e strumenti musicali da suonare inclinando il GBA, passando per elementari passatempi costruiti attorno al sensore di movimento, è tutto un goloso tripudio trash, rovinato solo parzialmente da un paio di difetti che proprio tali non sono.

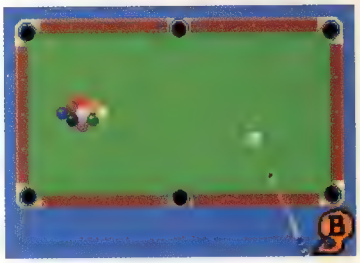
Il primo è legato all'impossibilità di replicare lo stesso, devastante, impatto emotivo del primo capitolo (inutile rimpiangerli, quei primi cinque minuti non verranno mai restituiti). È anche vero che il team di sviluppo deve esserne stato ben consapevole (visto che alcuni minigiochi ritornano per farsi burle di se stessi), ma resta il fatto che l'isteria questa volta è decisamente più controllata. Il secondo problema, invece, si annida nel sistema di controllo. Per quanto preciso e gioioso, il sensore finisce per mettere in evidenza la natura piuttosto ripetitiva di buona parte dei minigiochi, sempre camuffati in maniera improbabile ma anche spesso decisamente troppo riconoscibili. Considerazioni, queste, che viene normale sollevare solo a console spenta (e ferma), perché fino a quando il gioco funziona non si può far altro che applaudire Nintendo, capace di trasformare un GBA nel più bizzarro dei giocattoli, nel più buffo dei trastulli elettronici per adulti.

Voto: Otto su dieci

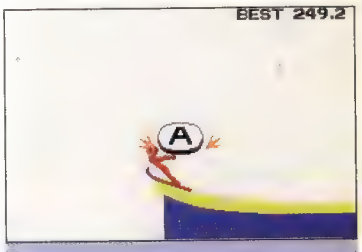


Inclinare il GBA verso destra e verso sinistra in maniera decisa significa dare un vero e proprio scossone all'immagine scarabocchiata sullo schermo. Spesso, comunque, sono richiesti movimenti millimetrici





Alcune delle pillole ludiche in premio sono in grado di divertire solo per un paio di secondi. Subito dopo si torna alla sciocca modalità principale, così da sbloccare altre pillole. E altre ancora

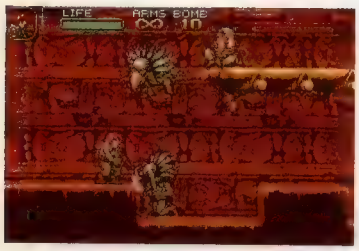


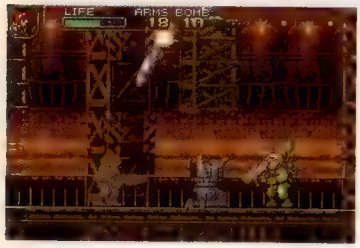
L'albero della cuccagna

La struttura di *Mawaru* replica quella del primo episodio, chiedendo al giocatore di affrontare una serie di minigiochi legati ad un personaggio specifico e, quindi, costruiti attorno ad un determinato utilizzo del sensore. In realtà, dopo aver completato questa sorta di 'story mode' e ritirato tutti i premi in palio (altri minigiochi, strambi passatempi e amenità varie), ci si può concentrare sul minuzioso e compulsivo perfezionamento dei propri record, finalizzato più che altro alla titillazione dell'ego. Proprio in questa ottica **Videogiochi** è orgogliosa di presentare il proprio record nel minigioco del salto con gli sci. Nessuno potrà fare meglio, senza dubbio.

Metal Slug Advance

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **SNK Playmore** Sviluppatore: **Interno**





La rimarchevole somiglianza grafica tra *Metal Slug Advance* e i suoi predecessori si estende dall'ottima realizzazione dei personaggi e degli oggetti in movimento alle relative animazioni, tanto che solo alcuni dettagli marginali ricordano di avere tra le mani un adattamento portatile della serie

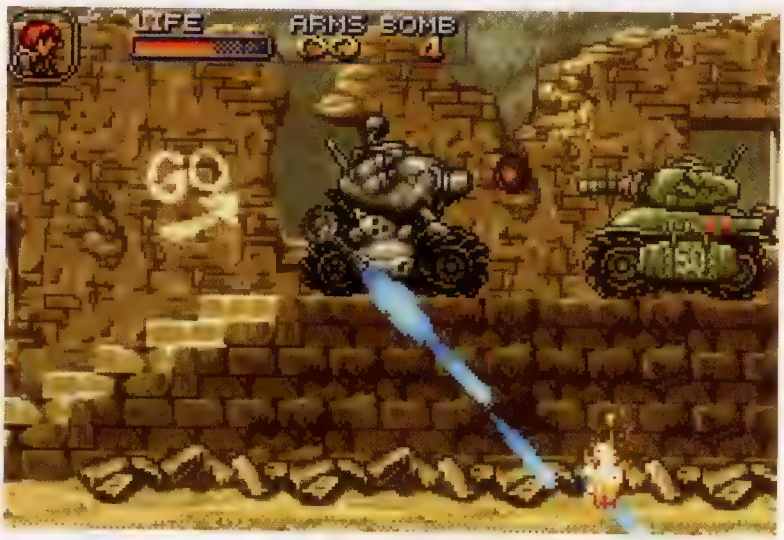
Portare una serie famosa su una piattaforma mai toccata in precedenza, nonché assai diversa da quella su cui la serie è nata e ha prosperato, può essere un vero incubo. Si può infatti tentare una conversione diretta, solitamente destinata a fallire, ma comunque appetibile per l'ignaro pubblico per via della stretta parentela con l'opera originale. O, avendo le capacità necessarie per cimentarsi in tale titanica impresa, si può imboccare la perigliosa strada dell'adattamento, fondamentalmente basata sul rigoroso mantenimento dei punti essenziali della serie d'origine e sul rimodellamento del resto del gameplay sulle potenzialità della piattaforma di destinazione. Anche seguendo questa seconda scuola di pensiero, però, si può purtroppo fallire, come sfortunatamente è accaduto con *Metal Slug Advance*.

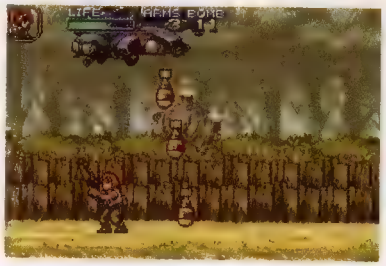
Strano a dirsi, comunque, visto che la prima uscita su GBA della storica serie targata SNK, apparentemente, non sbaglia nulla, perlomeno ad una prima analisi. La grafica c'è, il sonoro (con tanto di voci che annunciano le armi conquistate) pure, e lo stesso dicasi per la struttura di base: si corre, si salta, si spara, si accoltellano i nemici troppo invadenti, si spande distruzione come se piovesse con le armi secondarie, si salta a bordo degli immancabili Metal Slug e si controlla persino un cacciabombardiere, anche se per un lasso ridotto di tempo. *Metal Slug* è questo e poco altro, in fin dei conti, e nella sua prima apparizione su GBA c'è anche il valore aggiunto del laborioso processo di adattamento operato dagli sviluppatori, i quali si sono presi la non indifferente responsabilità di introdurre una barra energetica in luogo della storica morte immediata, da sempre presente in questa serie.

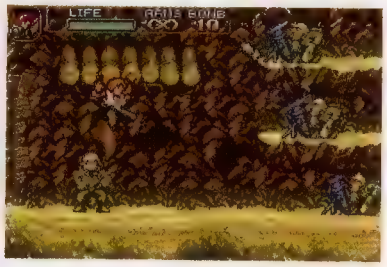
Ed è qui che le cose iniziano a funzionare maluccio. E non perché la barra in questione sia sbagliata di per sé, tutt'altro, bensì perché il resto del gioco non sembra tener conto di questa mezza rivoluzione, il che si risolve in un bilanciamento complessivo moderatamente sballato. Se si escludono le battute finali, infatti, *Metal Slug Advance* è decisamente facile (aggettivo mai accostato prima d'ora ad un gioco della stessa serie), complici anche i crediti illimitati e la presenza di soli cinque livelli (a cui se ne aggiunge uno nascosto), ma ciò non gli impedisce di risultare spesso altamente snervante. Colpa dei controlli, talvolta un filo incerti (altra bestemmia per un prodotto recante il glorioso marchio *Metal Slug*...), e della micidiale rigenerazione continua degli avversari. Che al limite, ma proprio al limite, ci potrebbe pure stare, se non fosse che in un gioco come *Metal Slug Advance*, in cui la maggior parte della gratificazione deriva dal reperimento dei bonus nascosti, un simile accorgimento mortifica oltremodo la ricerca degli stessi e l'esplorazione.

Non che ci sia granché da esplorare, d'altra parte: il level design è poco ispirato (eccezion fatta per il livello nascosto, un autentico labirinto), i vari passaggi da affrontare sono perlopiù assai banali e l'azione diventa ripetitiva sin troppo presto, con i nemici che sovente saltano fuori dal nulla in maniera quantomeno sospetta e il ritmo di gioco che arranca con notevoli difficoltà, arrivando addirittura a trascinarsi svogliatamente in più di un'occasione.

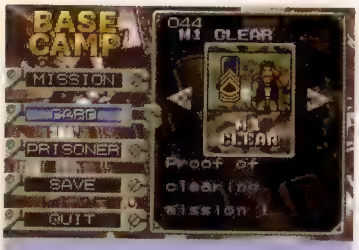
Spiacenti, ma questo non è ciò a cui *Metal Slug* ha abituato nel corso degli anni, tanto più che della vitale modalità per due giocatori, in *Metal Slug Advance*, non c'è nemmeno l'ombra. È chiaro che l'onestà, a questo punto, impone il riconoscimento di un certo numero di attenuanti, quali la volontà di proporre qualcosa di più di una semplice miniaturizzazione del classico *Metal Slug* e l'impegno profuso nel comparto audiovisivo, ed è altrettanto chiaro che un passo falso può capitare a tutti, ma quando ad incapparvi è una gran bella serie come quella di *Metal Slug* non si può proprio fare a meno di dispiacersene un po' più del dovuto...







L'occasionale limitatezza cromatica dei fondali non infastidisce mai più di tanto, anche perché la maggior parte delle locazioni beneficia di effetti grafici volti ad arricchirne lo spessore. La mancanza degli schizzi di sangue che da sempre caratterizzano la serie, al contrario, potrà irritare i puristi



Pesca una carta!

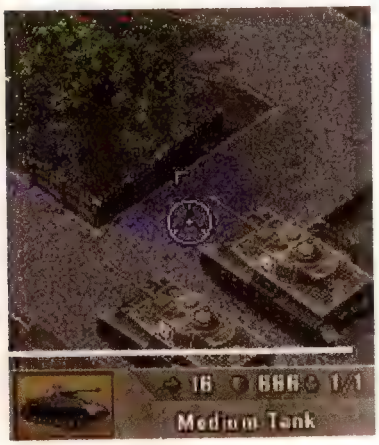
Probabilmente consapevoli di non aver realizzato un impianto di gioco propriamente esemplare, gli sviluppatori di *Metal Slug Advance* hanno ben pensato di arricchire la loro creatura con la caratteristica fondamentale di ogni gioco per console portatile che si rispetti, ovvero il collezionismo. Sparpagliati per le locazioni da attraversare col coltello fra i denti, infatti, si celano 100 ostaggi e 100 carte da recuperare. Laddove i primi, però, vanno semplicemente a rimpolpare una banale lista di prigionieri liberati dalle grinfie del nemico, le carte concedono una nutrita serie di bonus notevolmente diversi tra loro, i cui effetti vanno dallo sbloccaggio di veicoli segreti al potenziamento delle armi secondarie, passando per l'acquisizione di una maggiore resistenza ai proiettili.

Voto: Cinque su dieci

Pathway To Glory

Sistema: **N-Gage** Produttore: **Nokia** Sviluppatore: **Interno (Red Lynx)**

A turni	6
Locale	6
GPRS	6



Dopo aver ospitato conversioni dal discutibile effetto persuasivo sulla comunità che videogioca, N-Gage trova in *Pathway To Glory* quel 'sentiero verso la gloria' che aveva disperatamente bisogno di intraprendere. Difficile prevedere le ripercussioni sulle vendite del sistema, ma se esiste un gioco che può infrangere il muro di diffidenza che imprigiona lo smartphone Nokia, è senz'altro questo.

Costato due anni di sviluppo ed un budget che solo la casa madre poteva avere il coraggio di destinare ad un progetto per N-Gage, *Pathway To Glory* è una perfetta espressione delle capacità del sistema. Indubbiamente ispirato agli strategici sulla Seconda Guerra Mondiale disponibili su PC, quello di Red Lynx è più di un banale esercizio di miniaturizzazione: è piuttosto una brillante ridefinizione delle regole del genere nell'ottica del sistema ospitante.

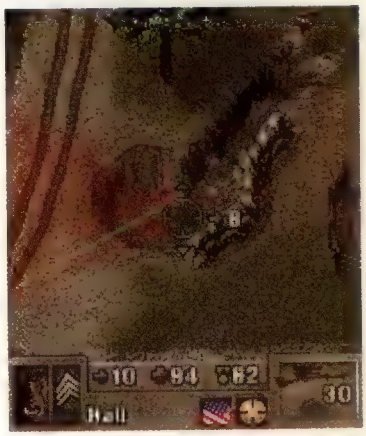
Le quattordici missioni della campagna principale pongono alla guida di un piccolo plotone delle forze alleate composto da un massimo di otto unità. Ciascuna di queste opera nell'ambito di un sistema di progressione a turni, secondo il classico regime di dipendenza dai punti azione disponibili. Ma esiste un emendamento 'dinamico' alla regola. L'ultima manciata di punti può essere conservata per porre la propria unità in modalità difensiva durante il turno avversario: se un soldato nemico entra nel suo cono visivo, viene automaticamente attaccato. Inoltre, tanto l'ampiezza quanto l'estensione del cono cambiano in funzione dell'assetto: nelle tre alternative di eretto, accucciato o disteso, influisce tanto sulla gittata del fuoco (in posizione distesa, i cecchini possono colpire bersagli a ragguardevole distanza, ammesso che la linea di tiro sia sgombra da ostacoli) quanto sul coefficiente di copertura legato ai ripari offerti dalla scenografia isometrica (stazionare in piedi dietro un cumulo di sacchi di sabbia non basta). Oltre che dal peso dell'armamentario trasportato, la quantità di punti azione necessari per coprire un determinato tragitto varia in funzione dell'assetto tenuto durante lo spostamento. Il passo del giaguaro è il più esoso, ma permette di attraversare illesi i coni visivi delle milizie nemiche eventualmente in modalità difensiva.

E questo potrebbe bastare. Chi pretenderebbe di più da un gioco per cellulare? Eppure c'è dell'altro. Ogni soldato ha un nome (modificabile a piacere), una nazionalità, un grado e un'abilità specifica (dal cecchino al medico). Terminata una missione, quelli ancora in vita ricevono promozioni ed un incremento dei livelli prestazionali (più punti azioni disponibili, maggior precisione di tiro e così via), e sopratutto, possono essere impiegati nelle operazioni successive. I caduti, invece, vengono rimpiazzati da nuove reclute. Ogni elemento scenografico, dal muretto al palazzo, può essere demolita a suon di granate, bazooka o bombardamenti aerei ordinabili via radio. Carri armati, mezzi blindati e semplici camionette così come varie postazioni di fuoco fisse arricchiscono la formula di gioco addensando sul piccolo schermo di N-Gage un'incredibile quantità di variabili tattiche. E l'elenco potrebbe proseguire per diverse colonne di testo ancora.

Sebbene *Pathway To Glory* sia la più complessa esperienza strategia attualmente disponibile in forma tascabile, l'interfaccia di controllo è un capolavoro di minimalismo funzionale. I comandi principali sono accessibili con un solo tasto grazie ad un sistema sensibile al contesto che modifica il puntatore manovrato dall'utente in base alle opzioni offerte dall'elemento interagibile su cui poggia, mentre l'abbondanza di tasti permette all'interazione di vivere di scorciatoie, dando modo ai giocatori esperti di snellire le operazioni agendo direttamente sul tastierino piuttosto che spostando il puntatore a video.

Pathway To Glory non è privo di difetti (come l'impossibilità di annullare comandi errati impartiti accidentalmente), ma nello stesso modo in cui non lo sono altri capolavori per console domestiche o per portatili di ben altra fama. In breve, un'opera così riuscita e appassionante che vorrete accodarvi alla fila più lunga dell'ufficio postale solo per avere più tempo da dedicarle.

Voto: Otto su dieci



Punti azioni possono essere spesi per aumentare le chance di colpire il bersaglio. Il ferimento di un compagno impone le cure di un medico, pena la morte per dissanguamento

Welcome to the Arena

In ambito multiplayer, *Pathway To Glory* sfrutta ogni opzione concessa dalla natura ibrida del sistema Nokia. Il risultato è un capolavoro di completezza e funzionalità. Laddove la tecnologia Bluetooth consente di affrontare match locali in chiave cooperativa o competitiva, il servizio Arena permette di sfidare qualunque abitante del pianeta munito di N-Gage collegato via GPRS. Ogni partecipante ha circa un minuto di tempo per fare la sua mossa, il che scongiura la noia ma altera sensibilmente il ritmo di gioco. Fortunatamente il servizio permette di confrontarsi con giocatori di pari livello mentre la comunicazione fra eventuali alleati è agevolata dalla possibilità di inviare brevi messaggio 'radio' con la semplice pressione di un tasto.

WiFi Ad Hoc (8)

Ridge Racers

Sistema: **PSP** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Ogni replay post gara può essere salvato su Memory Stick, rivisto nella apposita sezione dedicata all'ascolto dei brani musicali ed eventualmente condiviso con altri utenti

Semplice coincidenza o prassi scaramantica? È la terza volta che un hardware Sony entra in scena con una versione di *Ridge Racer* al seguito. Prima con PlayStation. Quindi con PlayStation2. E adesso con PlayStation Portable. Ma c'è una differenza. O meglio, si registra un felice (per Sony) ricorso storico. Laddove la prima edizione casalinga significò una chiara dimostrazione della potenza del 32bit di Sony, *Ridge Racer V* ha portato in dote meno lustro e più aliasing. Con *Ridge Racers*, PSP sortisce in chi la osserva lo stesso effetto persuasivo del suo più lontano antenato. Oggi come 10 anni fa, PlayStation fa rima con 'wow'.

Il primo giro trascorre in religioso silenzio mentre *quello* schermo inietta zucchero in occhi mai abbastanza iperglicemici. Quindi le mani si adeguano al corpo estraneo e il disco analogico diventa sistema di controllo efficace e privilegiato. Forse fin troppo efficace. Mossa dall'esigenza di educare consumatori inevitabilmente inesperti, Namco lascia che la prima delle tre divisioni (non per altro battezzata BASIC) della modalità World Tours scorra fra le dita liscia come seta. Arrivare secondi è praticamente impossibile. Il primo posto è garantito anche a chi impara a conoscere i tracciati a suon di testacoda e curve infilate nel senso sbagliato. Ma evidentemente, dal momento che **Videogiochi** è qui a lamentarsene, l'antidono alla frustrazione è stato servito in dosi da coma profondo. Un eccesso di cautela impercettibile al giocatore *veramente* inesperto, sia chiaro, ma deprimente per tutti gli altri.

L'apertura della divisione successiva (PRO) getta un po' di pepe sull'asfalto, ma si continua ancora a vincere. Spesso al primo tentativo, e su tracciati vergini. Il problema comincia a farsi pesante perché senti la fine del gioco soffiare su un collo che non ha ancora prodotto una sola goccia di sudore. Poi, finalmente, si aprono i cancelli della divisione EX. Fino ad ora, sembra sussurrarti *Ridge Racers*, abbiamo scherzato. L'incremento di velocità prodotto dalla nuova classe di vetture è sensibile ed entusiasma, ma soprattutto impone una rilettura dei tracciati (a questo punto del gioco ormai sbloccato per un buon 80%): le curve si inaspriscono per la rinnovata veemenza della centrifuga; i cullanti dossi degli esordi diventano trampolini di lancio in voli planati di 200 metri; i rettilinei si accorciano, diventando una fuggente occasione per ristabilire l'assetto prima di piombare sul prossimo tornante. E si comincia a perdere. E si comincia a sudare. In altre parole, si comincia a godere.

Si gode tardi, ma si gode tanto. Il modello di guida apparentemente ripreso da *RR Type 4* concede un elevato controllo sulla derapata, ora furiosa imbardata trasversale a chiudere in fretta spigolosi tornanti, ora placido accompagnamento delle curve lunghe, con il leggero slittamento del retrotreno a fare il lavoro dello sterzo. Tre diversi regimi di aderenza distinguono vetture ora inclini alla deriva stridente, ora inchiodate all'asfalto, ora una via di mezzo.

L'inedito sistema di boost acquista valenza strategica nell'ambito di un regime competitivo ormai inasprito. Ogni derapata alimenta la nitro alla maniera di *Burnout*, ma il suo impiego è differente. Il boost disponibile si distribuisce in tre barrette 'usa e getta'. Non puoi stabilire quanta energia succhiare da ogni barra ma quante barre vuoi consumare. Di conseguenza, attivato il turbo, la valvola non si chiude fintanto che non si è esaurita completamente la carica, obbligando a pianificare con attenzione la tempistica degli inneschi. Perché non conviene dar dentro di nitro quando il tornante è dietro l'angolo.

Ciononostante, con o senza i tubi di scappamento in fiamme, non c'è pericolo di schianto se la curva è anticipata a dovere. Volendo, puoi anche eseguire la derapata 'di sedere', volgendo il muso verso l'esterno piuttosto che verso l'interno. Come protetta da mani divine, l'auto pennellerà la curva con assurda precisione. È il classico escamotage della serie, un'occasione di esibizionismo piuttosto che un'imperdonabile eccezione alla logica.

Tutto questo per dire che *Ridge Racers* è esattamente ciò che il nome lascia intendere: una collezione di sensazioni (oltre che di tracciati) già digerite, ma non per questo meno saporite. Aggiungete all'equazione l'esclusiva modalità multiplayer ed è difficile ignorare le notevoli potentialità ricreative dell'offerta Namco. Se solo fosse stato un po' più impegnativo...

Lo speaker è particolarmente loquace. E utile. Oltre a godere delle derapate perfette e dei picchi di velocità, spesso avverte della disponibilità del turbo o dell'innesco di quest'ultimo da parte di un'auto in arrivo da tergo

Granelli di sabbia

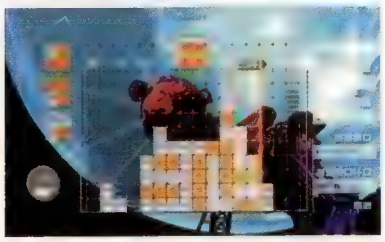
Prevedibilmente, bonus e auto extra abbondano, ma il tesoro è meno prezioso che in passato. Ogni competizione vinta regala una vettura ed altre arrivano al raggiungimento di determinati traguardi statistici. Ma sono 61 (sessantuno) gare, e alla fine non sai cosa fartene di tutte quelle macchine. Le più interessanti attendono il giocatore solo alla fine di un torneo diluito al punto da soffocare il senso di progressione. È come costruire un castello di sabbia un granello alla volta.

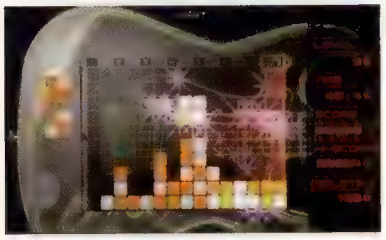
Voto: Sette su dieci

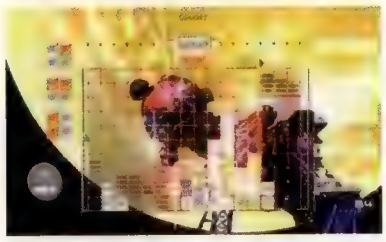
Lumines

Sistema: **PSP** Versione: **Giapponese** Produttore: **Bandai** Sviluppatore: **Q Entertainment**

WiFi Ad Hoc (2)







All'inizio hai l'impressione che la logica di *Lumines* sia stata elaborata per (o da) una intelligenza aliena. Pur sapendo cosa fare, senti il cervello squagliarsi mentre tenta disperatamente di produrre una forma di pensiero compatibile.

Vedi gruppi ordinati di quattro tasselli bicolore discendere uno per volta, e sai che devi spostarli/ruotarli/combinarli per formare quadrati e rettangoli cromaticamente uniformi di almeno due tasselli per lato. Allora ci provi, e ti rendi conto che è come tentare di infilare il mattoncino a forma di stella nel buco a forma di cerchio.

Gli anni trascorsi su *Tetris* non servono a nulla. Qui non ci sono linee dal completare, ma forme geometriche da comporre, e non solo in orizzontale, ma anche in verticale e diagonale. Inoltre, sebbene adiacenti durante la discesa, i tasselli sono unità separate che scivolano via dal gruppo se ostacolate lungo il loro tragitto verso il fondo. In virtù di questa natura 'dissociata', laddove la detonazione di una o più linee in *Tetris* significa la discesa ordinata dell'intera struttura sovrastante, la detonazione di uno o più quadrilateri in *Lumines* innesca collassi strutturali che alterano radicalmente il paesaggio. Il segreto del successo sta quindi nella capacità di prevedere le conseguenze del proprio operato sull'ammasso di tasselli, puntando a fare in modo che il collasso produca autonomamente il maggior numero di quadrilateri o apra altre occasioni di innesto.

Sebbene le prime partite in questa nuova struttura logica vedano adottare timide soluzioni combinatorie fatte di banali 2x2, con la pratica si acquisisce quella visione d'insieme che permette di osare di più, di pensare in grande. E in *Lumines* pensare in grande significa soprattutto pensare in fretta. La cancellazione dei quadrilateri non ha infatti corso all'atto della loro formazione, ma solo quando vengono a contatto con una sorta di laser verticale che periodicamente attraversa l'area da sinistra verso destra. Per ottenere punteggi elevati è buona norma fare in modo che detto laser incontri il maggior numero possibile di quadrilateri ad ogni passaggio. Grazie a questa soluzione, la dinamica di *Lumines* vive di rapide accelerazioni e funambolici incastri volanti. Di eleganti anticipi e maestose conclusioni. È un frenetico susseguirsi di pianificazioni a medio termine in cui l'abilità si esprime tanto nella testa quanto nelle dita. E in cui la fortuna premia l'audacia.

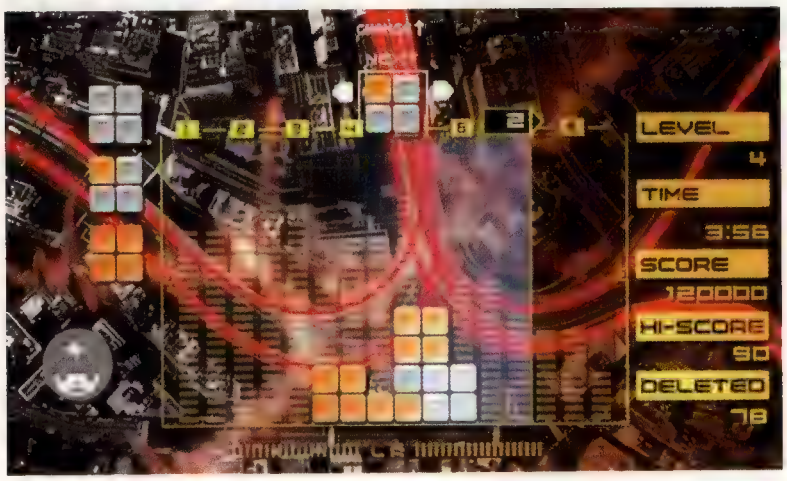
Non è difficile riconoscere nell'opera prima di Q Entertainment la mano del suo fondatore Tetsuya Mizuguchi. Quando le percussioni del brano 'Shinin' di Mondo Grosso accendono il primo livello e la testa comincia ad annuire a ritmo di musica, è come tornare ai tempi di *Rez*. Dalla banale rotazione del gruppo di tasselli alla detonazione di otto quadrilateri all'unisono, non c'è intervento del giocatore che non produca effetti sonori conformi al background musicale. Una buona performance fa scorrere la canzone, mentre dubbi ed esitazioni prolungati ne provocano il congelamento in un loop infinito, come un disco incantato. Terminato il brano in corso, l'avvio del successivo è preceduto da una totale metamorfosi del fondale (animato) e della grafica dell'interfaccia, una sorta di cambio d'abito finalizzato a supportare visivamente le nuove sonorità.

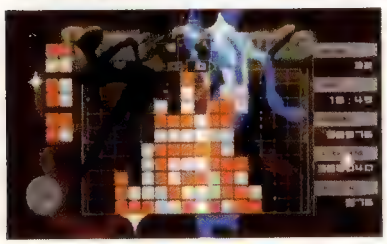
E così, metamorfosi dopo metamorfosi, *Lumines* afferra il giocatore per gli occhi, le orecchie e la mente, esercitando su di lui un'azione ipnotica e mesmerizzante alla quale è difficile sottrarsi. Il continuo aggiornamento delle stimolazioni sensoriali genera dipendenza e spinge ad andare avanti prescindendo da mere questioni di punteggio. Diversamente da *Tetris*, qui non si tratta solo di fare più punti della partita precedente, ma anche di approfondire la conoscenza di un oceano ribollente di luci e colori.

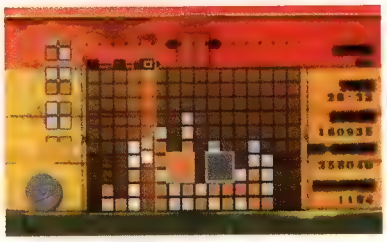
Tutto questo, su PSP. E non si poteva chiedere di meglio perché in un colpo solo il sistema guadagna una briosa dimostrazione delle sue qualità audiovisive nonché uno dei generi che meglio si prestano ad una fruizione nomade ed occasionale (sebbene di occasionale ci sia ben poco quando inizi a giocare alla fermata della metro per finire al capolinea).

C'è chi ha definito *Lumines* il *Tetris* del nuovo millennio, ma i primi risultati di vendita non lasciano prevedere un analogo successo commerciale. Ciononostante, fra i titoli di lancio per PSP, è quello che puntualmente scopri di aver dimenticato nel lettore UMD.

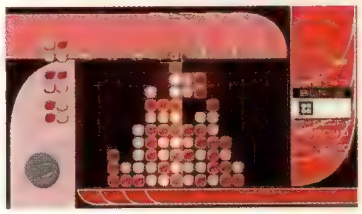
Voto: Otto su dieci



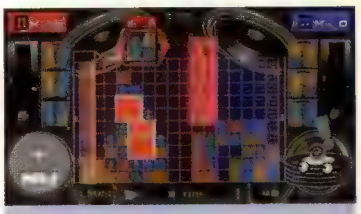




Speciali tasselli permettono di eliminare gli agglomerati dello stesso colore eventualmente ammassati senza rispettare la logica del quadrilatero. Si rivelano fondamentali per sopravvivere ai ritmi dei livelli più avanzati



Punti bonus vengono elargiti a chi riesce nella non semplice impresa di eliminare tutti i tasselli dell'area o solo quelli dello stesso colore



Vs mode

Lumines propone due modalità versus, una contro la CPU e una contro un presunto amico via WiFi. L'area di gioco viene divisa verticalmente in due, con gli sfidanti impegnati ad ammassare tasselli entro i confini delle rispettive metà campo. Al passaggio del laser, il sistema mette a confronto il numero di quadrilateri ottenuti da ciascun giocatore, e chi ne ha realizzati di più nel medesimo lasso di tempo vede la sua area di pertinenza allargarsi a danno di quella dell'avversario (che avrà pertanto meno spazio di manovra). Sfidare la CPU è un buon modo per fare allenamento, ma devi essere un maestro Jedi per superare il quarto match...

Metal Gear Acid

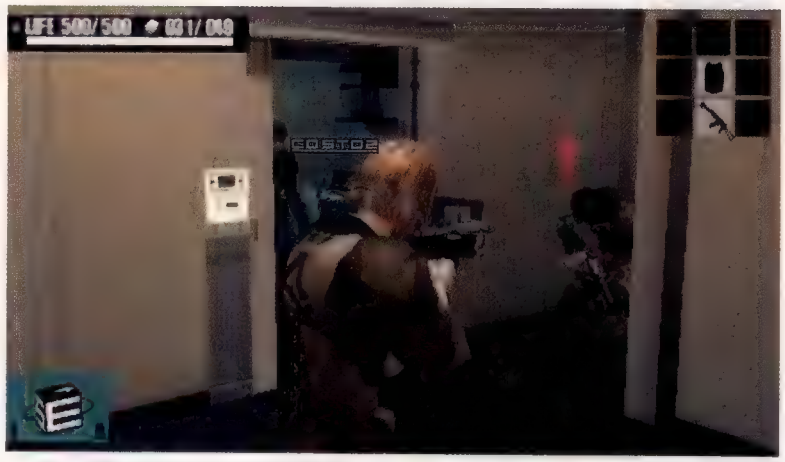
Sistema: **PSP** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Un secondo personaggio si affianca a Snake nel corso dell'avventura significando la possibilità di adottare nuovi approcci in situazioni normalmente affrontate in singolo

Acid è un *Metal Gear* insolito sin dall'incipit narrativo. È l'anno 2016. Il volo di linea numero 326 con a bordo 517 passeggeri tra cui il prossimo presidente degli Stati Uniti, tale senatore Hach, viene dirottato da... due piccole e paffute marionette danzatrici, simili a bambolotti indemoniati. La loro richiesta è semplice, ed è rivolta al governo americano. Vogliono 'Pythagoras'. Ma nessuno sa cosa sia questo 'Phytagoras'. Seguono messa in stato d'allerta e convocazione di Lui, Solid Snake.

Il character design del bravo Tsubasa Masao (sua la matita che ha dato forma a tutti i personaggi 'di carne e ossa' del mai troppo lodato *Anubis*) si sostituisce a quello di Shinkawa, e presiede tanto le conversazioni via codec quanto le sequenze d'intermezzo. (Ma non c'è parlato in *MGA*, solo testo scritto in giapponese stretto, e le 'sequenze' sono di fatto una 'telecamera puntata verso il personaggio che parla'). Il producer non è Hideo Kojima bensì Masahiro Hinami, al suo secondo progetto per Konami dopo l'esordio con *Ring Of Red*, mentre il director Shinta Nojiri è alla sua prima esperienza nel ruolo dopo aver partecipato allo sviluppo di tutte le edizioni della serie madre, ora come sceneggiatore, ora come map designer.

Un team così anomalo... perché? Perché è anomalo anche *MGA*. Con un coraggio solo in parte sminuito dalla forza del franchise, Konami esordisce su PSP con uno strategico. A turni. A base di carte. Un 'Tactical Espionage Strategy Battle Card Game', per usare una terminologia gradita alla casa. Una serie di missioni compartimentate scandisce la progressione, mentre il controllo di Snake passa per l'impiego di apposite carte, ognuna rappresentativa di una particolare azione. Al primo turno, il sistema 'lancia' sei carte prelevate da un mazzo di 30 (che andrà arricchendosi nel corso del gioco), e di cui il giocatore può disporre prevalentemente in due modi: 1. Usarne le specifiche caratteristiche; 2. Convertirle in movimento. Nel primo caso ha luogo l'azione associata alla carta, mentre nel secondo si definisce lo spostamento di Snake sulla mappa, nel rispetto di un limite di 'passi'. A prescindere dall'utilizzo, la carta scivola via dal gruppo e non tornerà fino al prossimo rimescolamento dell'intero mazzo (a patto che non vi siano dei 'doppioni'). Di regola è possibile utilizzare due carte per ogni turno, ad esempio una per portare Snake dal punto A al punto B e un'altra per freddare con un colpo di SOCOM la guardia eventualmente giunta a portata di tiro. A patto che la carta relativa all'uso della SOCOM sia disponibile. Data la casualità dell'estrazione, può capitare di trovarsi in mano carte di cui nessuna ha valenza offensiva. Pertanto, dal momento che il sistema non sostituisce tutte le carte ad ogni turno, ma rimpiazza quelle eventualmente utilizzate, è buona norma conservare le più preziose per impieghi futuri.



La telecamera riesce talvolta ad essere così indisponente da ostacolare una perfetta comprensione della scena, soprattutto negli interni. Puoi ruotarla con i tasti dorsali, orientarne l'obiettivo con il disco analogico, eppure quando si oppone non c'è modo di guadagnare una prospettiva ideale

Questo matrimonio fra il determinismo della struttura a turni e l'indeterminismo delle azioni a propria disposizione dà origine ad una esperienza articolata e profonda, a metà strada fra lo strategico classico e il gioco d'azzardo, e per di più condita dall'imprescindibile fattore stealth. Il combattimento non è infatti obbligatorio in *MGA* come non lo è in qualsiasi altro *MG*, e si scatena solo con il rilevamento da parte di guardie (capaci di richiedere lo stato di allerta) e sistemi di sorveglianza.

Fra considerazioni di natura probabilistica e pianificazioni strategiche, MGA tiene la mente più occupata di quanto la sua immobilità apparente dia ad intendere. Ciononostante lo schermo non è avaro di momenti 'spettacolari' grazie all'uso frequente d'inquadrature ad effetto durante le fase esecutive dei comandi impartiti. Eppure, dal punto di vista tecnico, *MGA* porta i segni dell'inesperienza e della fretta. Il rallentamento è compagno costante di gioco, e sebbene non incida su un gameplay che di dinamico ha ben poco, quando tocca al nemico fare la sua mossa, aggrava oltremodo l'attesa. Quando poi le guardie nell'area sono 4 o 6, tutte consapevoli dell'intruso, il motore subisce una tale battuta d'arresto che fra il turno nemico ed il proprio c'è tutto il tempo di prepararsi uno spuntino.

Ma questo è solo uno dei difetti. Ce ne sono altri, minori, ma che nel complesso impediscono a *Metal Gear Acid* di soddisfare pienamente. Uno strategico originale e intellettualmente stimolante, ma che avrebbe meritato di stazionare almeno un altro mese fra incudine e martello.

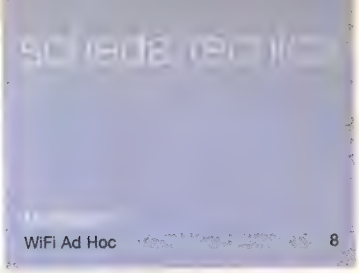
Voto: Sette su dieci

Farsi il mazzo

Dopo le prime, limitate missioni introduttive, un 'Deck Editor' dà ossigeno alla pianificazione tattica permettendo di personalizzare la composizione del mazzo attingendo ad un bacino di carte che può arrivare a ben 200 tipologie diverse (ciascuna delle quali può essere equipaggiata in molteplici copie per aumentare le chance che il sistema la estragga nei momenti di necessità). Alcune carte speciali fanno ricorso a filmati estratti dalle passate edizioni della serie (come la prima apparizione del Ninja in *MGS*) per un gradevole effetto amarcord.

Minna No Golf Portable

Sistema: **PSP** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Interno**



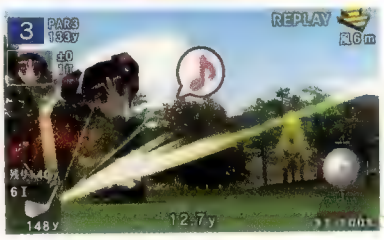
È dai tempi di *Mario Golf* per Game Boy Color (anno 1999) che **Videogiochi** vorrebbe giocare ad una simulazione golfistica come si deve su un sistema portatile di nuova generazione, e *Minna No Golf Portable* esaudisce questo desiderio pienamente.

Tutti gli elementi che hanno reso popolare la serie sulle console domestiche griffate Sony si ritrovano nel chiuso della PSP, dai golfisti super deformed squisitamente animati al sistema di controllo semplice ma al tempo stesso avido di destrezza, dalle ondulate praterie dei percorsi al lens flare che investe chi volge lo sguardo al cielo. È davvero come giocare alla versione PS2 sena doversi caricare in spalla una console collegata ad un 16:9.

Le differenze sono pressoché contenutistiche. Sei nuovi percorsi da 18 buche ciascuno, una modalità multiplayer per un massimo di otto giocatori e la possibilità di personalizzare il proprio golfista e di vederlo migliorare nel tempo, arricchiscono un'esperienza ludica invariata nella sostanza ma rivoluzionata nei ritmi di fruizione. Lo Sleep mode di PSP (vedi speciale a p. 034) si presta egregiamente a spezzettare lunghi tornei in piccoli bocconi di attento studio scenografico e meteorologico, delicati colpi ad effetto e sedute sul green col fiato sospeso.

È una sensazione difficile da spiegare, ma tornare sul grande schermo di PlayStation2 dopo aver saggiato l'esperienza sulla tazza assume i connotati di una rinuncia piuttosto che di un progresso. Potete accusarlo di scarsa innovazione, ma *Minna No Golf Portable* esprime il magnetismo tipico della killer application.

Voto: Otto su dieci



Il formato 16:9 permette di godere di una visione più ampia della scena, mentre il disco analogico comanda lo spostamento tridimensionale della telecamera lungo tutto il percorso golfistico

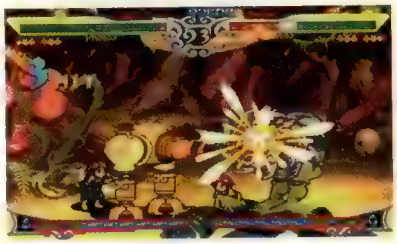
Vampire Chronicle: The Chaos Tower

Sistema: **PSP** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno**

A dispetto dell'impressionante potenza mostrata da PSP nel generare grafica tridimensionale, il primo picchiaduro a comparire sul portatile Sony è uno dei più classici 2D made in Capcom. *Vampire Chronicle: The Chaos Tower* offre comunque più di uno spunto su cui riflettere. In primis, i colori utilizzati hanno una resa spettacolare sullo schermo della console. In secondo luogo, il controllo offerto dalla croce direzionale è pressoché impeccabile, cosa assolutamente non indifferente, dal momento che negli ultimi dieci anni difficilmente si è rimasti soddisfatti da qualcosa che non fosse uno stick analogico.

Il gioco vanta una ventina di personaggi appartenenti alla serie *DarkStalkers* e offre due modalità single player, oltre al multiplayer WiFi. Portando a termine l'Arcade mode con più personaggi e impegnandosi nella modalità Tower, si sbloccano illustrazioni, suoni e filmati (niente più che sequenze di immagini scarsamente animate) nell'apposita sezione Gallery.

Vampire Chronicle: The Chaos Tower segue la moda delle ultime 'raccolte' Capcom (vedi *Hyper Street Fighter II* e *Capcom Fighting Jam*) dando la possibilità di prelevare da ogni singolo episodio della serie *DarkStalkers* sia il sistema di gioco che le caratteristiche del personaggio prescelto.



Al delizioso character design e all'ottimo gameplay fa da contraltare qualche caricamento eccessivamente lungo, soprattutto nella modalità Tower, dove le prove da superare, spesso di un solo round, possono durare tranquillamente meno del loading time per lo stage successivo.

Voto: Sette su dieci

La modalità wide, impostata di default, non è altro che un grezzo riadattamento del formato originale di *Vampire Chronicle: The Chaos Tower* alle dimensioni dello schermo PSP. È possibile passare al 4:3 in qualunque momento, scegliendo anche delle decorazioni per le bande laterali

WiFi Ad Hoc (4)

Game Sharing

Super Mario 64 DS

Sistema: **Nintendo DS** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**

I nuovi personaggi sembrano trovarsi perfettamente a loro agio nella struttura di gioco. Yoshi è il solito golosone, capace di sgambettare in aria, di lanciare uova e di far saettare il suo linguone verso nemici e monete

Non ci siano dubbi in proposito: *Super Mario 64*, sia su Nintendo 64 che su DS, è un gioco semplicemente straordinario. L'idea di ripubblicarlo, (ripulito, arricchito, addirittura 'remixato') come titolo d'accompagnamento al nuovo portatile Nintendo, invece, un po' meno. Del resto la prima sgambettata tridimensionale dell'idraulico italoamericano era stata costruita attorno alle specifiche hardware (e soprattutto avvinghiandosi al bizzarro controller) della vecchia ammiraglia a 64 bit di Kyoto, e se mai ci fosse stato bisogno di un gioco capace di palesare in maniera netta e inconfutabile le problematiche dovute all'assenza dello stick analogico su DS, allora *Super Mario 64* sarebbe stato perfetto. Detto, fatto. I tre sistemi di controllo selezionabili (anche al volo, durante una partita, con un passaggio rapidissimo) funzionano, non vi sono dubbi. Il primo, che richiede di affidarsi ai comandi digitali, verrà ben presto scartato in favore del più intuitivo (ma anche inizialmente più macchinoso) Touch Mode, che si appoggia in tutto e per tutto all'utilizzo del laccetto per il pollice. Lo schermo inferiore, in pratica, si ritrova a mimare le funzioni dello stick analogico (la sensazione finale è quella di giocare con un 'controller fantasma'), esattamente come accade se viene selezionata la modalità di controllo Dual Hand (adatta anche ai mancini), fondata sull'uso del pennino.

Può sembrare paradossale concentrarsi in maniera così decisa sull'interfaccia di controllo, ma in realtà è proprio (e solo) su questo punto che si possono muovere delle critiche a *Super Mario 64 DS*. Anche perché, alla fine dei conti, tutti i sistemi di controllo, per quanto precisi e ben implementati, comunque finiscono per risultare una sorta di compromesso, capace addirittura di lasciare fantasticare su come sarebbe stato accolto lo stesso gioco se il DS fosse stato equipaggiato anche con un vero e proprio stick analogico.

Una volta superato (o accettato) l'ostacolo del touch screen, però, ci si ritrova nuovamente ad aprire gli occhi su un gioco talmente bello da lasciare senza fiato, mentre il castello della principessa Peach continua ad essere una fantastica casa delle bambole, un teatrino perfetto per avventure e disavventure dal tono cartoon e dalla sfida sempre ampia, libera, vertiginosa. Non vi è mai un momento di stanca, non vi è mai una Stella troppo difficile da raggiungere, mai un attimo di noia, anche per chi *Super Mario 64*, all'epoca, lo aveva portato a termine più e più volte.

Nintendo ha infatti lavorato di fino sulla struttura di gioco, sognando una trentina di nuove Stelle da raccogliere, inediti power-up, un cast di personaggi arricchito da Luigi, Wario e Yoshi (ognuno con abilità specifiche, ovviamente), una buffa modalità multiplayer (divertente, ma assai limitata) e, soprattutto, una festosa sezione di minigiochi da sbloccare nel corso dell'avventura principale. Questi ultimi, conservati in buon ordine in un cantuccio della schermata iniziale, sono la più palese delle dichiarazioni di intenti di Nintendo. Sono tutti basati sull'utilizzo del pennino, e vanno dalle semplici 'conversioni' di certi classici da cameretta (il temibile Memory, per esempio) a vere e proprie esplosioni ludiche. Impossibile stabilire quale sia il migliore, così come è assolutamente impossibile che almeno uno di questi veicoli di sollazzo spicciolo non si trasformi in compagno di 'viaggio' privilegiato.

Come titolo di lancio, *Super Mario 64 DS* risulta un esperimento coraggioso eppure riuscito, una sorta di conferma di quanto bello fosse il gioco originale (sempre che ce ne fosse bisogno) e la dimostrazione di quanto Nintendo conosca bene i suoi 'figlioletti elettronici' (al punto tale da ritoccare, senza rovinare, un manifesto così perfetto). Un figlioletto talmente maturo, talmente sicuro di sé, da lasciare senza aggettivi per descriverlo. Forse quello più adatto, a ben pensarci, è un laconico 'super'.

Game&Watch del XXI secolo

I minigiochi di *Super Mario 64 DS* sono il modo più rapido e più semplice per chiarire fin da subito agli scettici le potenzialità dal touch screen (esattamente come l'avventura vera e propria è perfetta per palesarne i limiti). **Videogiochi** li adora praticamente tutti, ma deve confessare un debole per la gigantesca fionda di Wario (da caricare tirando l'elastico col pennino per abbattere decine di bombe in caduta libera dal cielo) e, soprattutto, per le sessioni acrobatiche di Mario, dove è richiesto di disegnare sullo schermo inferiore dei tappeti elastici su cui far rimbalzare l'idraulico. Ma, come detto, praticamente ogni minigioco riserva delle sorprese (a parte forse quelli di Luigi), e spesso ci si ritroverà a passare più tempo in questa sezione che nel giardino del castello della principessa Peach.

Voto: Otto su dieci

Sawaru Made In Wario

Sistema: **Nintendo DS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Nintendo/Intelligent Systems**

La serie di 'giochi dei minigiochi' di *Wario* ha impiegato pochissimo tempo per entrare di prepotenza nell'immaginario dei videogiocatori, occasionali o meno. In due anni, infatti, è riuscita a reinventarsi su ben tre diverse console, traendo il massimo da ogni sistema di controllo su cui è stata appoggiata (con la trascurabile eccezione dello stick analogico di GameCube). Eppure la formula è sempre la stessa, fatta di una miriade di minigiochi (tutti un passo oltre alla più instabile delle follie) da sgranocchiare in una manciata di secondi, beandosi fanciullescamente delle scariche di euforia ludica esplose per mezzo di una rappresentazione grafica allucinata, del piacere tattile e, ovviamente, di una grandinata di chicchi di fantasia. Questo è vero soprattutto per *Mawaru Made In Wario* e, ancora più palesemente, per l'edizione DS.

Se la nuova console Nintendo, con i suoi due display e l'improbabile touch screen, è stata fin dall'inizio una macchina difficile da 'spiegare', allora si può supporre che la casa di Kyoto possa utilizzare proprio *Sawaru Made In Wario* come manuale di istruzioni. Basta pescare a caso nel mazzo dei minigiochi per ritrovarsi innanzi ad uno scarabocchio ludico talmente intuitivo (e semplicemente divertente) da lasciare esterrefatti. L'elemento più sorprendente, comunque, è la notevole duttilità del sistema di controllo basato sul pennino, capace di convincere anche i più scettici delle enormi possibilità offerte dal 'disegno a mano libera'. Molti minigiochi richiedono di sfregare a velocità supersoniche lo schermo (così da cancellare una lavagna, per esempio), altri invece si concentrano su tratti rapidi e precisi (come quelli che vogliono il giocatore impegnato a tagliare in due frutta e legname), altri ancora spingono ad un utilizzo combinato di intelletto e abilità manuale. Insomma, lo schermo del DS viene continuamente maltrattato, strofinato, picchiettato, addirittura ricoperto di condensa quando ci si ritrova a soffiare nel microfono per raffreddare una tazza di caffé fin troppo calda.

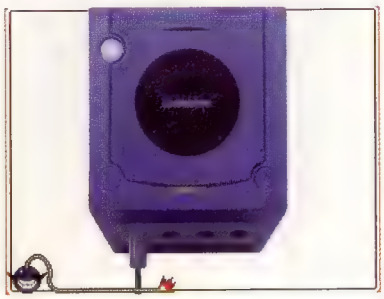
Se una volta 'in gioco' il tutto sembra funzionare perfettamente, altrettanto non si può dire della struttura ludica vera e propria, leggermente modificata rispetto a quella delle edizioni precedenti. Come al solito sono gli amici di Wario, una improbabile accozzaglia di rifiuti più o meno umani, a presentare ogni sessione di minigiochi. Dopo una quindicina di questi schizzi di gameplay, ci si ritrova ad affrontare una sorta di scontro di fine livello, dopo il quale (sorprendentemente, se si è abituati agli altri episodi della serie) si viene rigettati nella schermata di selezione iniziale, arricchita però di un nuovo ospite e, quindi, di una nuova sfibrante sessione ludica.

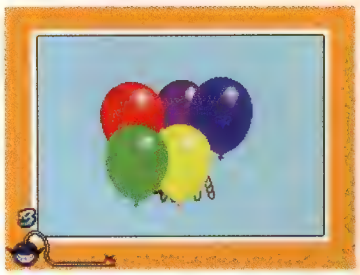
Visto e considerato che molti dei minigiochi, al primo livello di difficoltà, presentano una sfida decisamente bassa (e spogliata anche di alcuni elementi che invece addobbano quelli successivi), le prime ore di *Sawaru Made In Wario* si trascinano piuttosto svogliate verso i titoli di coda, in realtà una sorta di nuovo 'inizio delle danze'. È solo a questo punto, infatti, che ci si può impegnare liberamente nella corsa verso assurdi record, così da arricchire di giocattoli il ripostiglio (accessibile dalla schermata principale), custode di tutti i bonus sbloccati nel corso delle 'litigate' affrontate a colpi di pennino.

Ed è proprio nel ripostiglio (esattamente come nella sezione delle pillole ludiche di *Mawaru*) che è possibile rinvenire i tesori più preziosi di Wario, inutili cianfrusaglie che sembrano prese di peso da un mercatino delle pulci (come un bizzarro tavolo da ping-pong, con il quale improvvisare una partita in multiplayer dispiegata sui due schermi, con i giocatori impegnati ad impugnare contemporaneamente lo stesso DS, uno di fronte all'altro) o dalla cantina dei nonni (e qui è impossibile non sorridere ad un utilissimo timer per la cucina, un autentico gioiello).

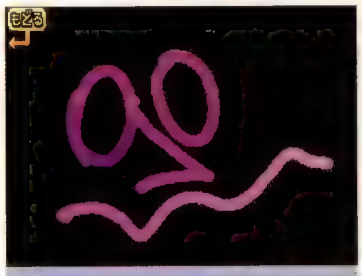
Insomma, ancora più di *Mawaru Made In Wario* per Game Boy Advance, *Sawaru* è la perfetta espressione di una delle ultime filosofie ludiche 'immaginate' da Nintendo, capace addirittura di trasformare una 'semplice' console portatile in un magico taccuino da riempire di scarabocchi invisibili. Invisibili, soprattutto, a chi non è solito indossare occhiali dalle lenti fin troppo speciali.

Voto: Otto su dieci





Graficamente *Sawaru* continua a bearsi di un chiassoso stile pop ad un passo dal trash. Lo stesso discorso vale per il comparto sonoro, composto di tanti piccoli sbuffi melodici



In cantina

Nelle stanze dei giocattoli è possibile trovare un gran numero di sciocchi passatempi con cui pasticciare più o meno svogliatamente. Tra questi meritano una citazione particolare uno strano uccellaccio (forse un merlo indiano, **Videogiochi** confessa una lacuna negli studi ornitologici) a cui insegnare improperi e parolacce (recepite dal microfono del DS e ripetute con voce giustamente gracchiante) e la magica lavagnetta luminosa, da riempire di ghirigori per mezzo di un bellissimo pennarellone virtuale.

Feel The Magic XY-XX

Sistema: **Nintendo DS** Versione: **Americana** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sonic Team**

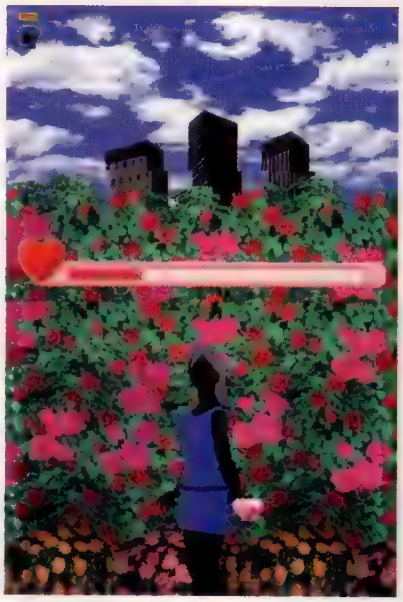
Lo stile grafico è straordinario, sia nei minigiochi che nelle sequenze di intermezzo. Per accompagnarlo, Sonic Team ha pensato bene di affidarsi ad una serie di masticabili melodie pop

Se *Feel the Magic* fosse una ragazza, **Videogiochi** se ne sarebbe innamorata a prima vista. Del resto, come resistere a una bimba vivace, sbarazzina, originale e 'stilosissima', agghindata con colori, suoni e sorrisi presi di peso dai solari anni '60 e, ancora, bella come non mai? Mentre si è impegnati a giocherellare con le immagini, è buffo accorgersi che la stralunata componente narrativa del nuovo titolo firmato Sonic Team racconti proprio di una semplice 'cotta', di uno di quei periodi in cui si è ossessionati dall'aura (più o meno tangibile e più o meno credibile) di una fanciulla.

Il protagonista di *Feel The Magic*, infatti, inizia le proprie peripezie con lo scopo dichiarato di attirare l'attenzione di una ragazza sensuale e birichina, non immaginando nemmeno lontanamente che l'impresa lo porterà, nel contempo, a misurare le proprie ambizioni in una serie di strampalati minigiochi architettati da un gruppo di game designer assolutamente folli. Questa follia, tra l'altro, finisce per essere l'unico denominatore comune di tutta l'esperienza, visto che uno dei problemi più evidenti di *Feel The Magic* è invece dato dall'enorme distanza che separa il comparto narrativo dalle sessioni ludiche vere e proprie.

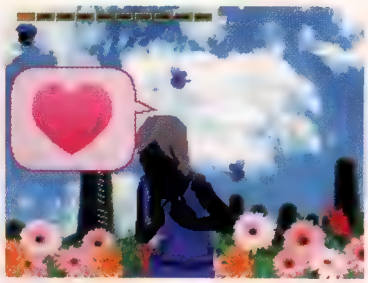
Se è vero che la narrazione attraverso il gioco è un argomento di discussione assai spinoso, è anche vero che Sonic Team si è limitato ad organizzare una serie di schermate fisse (non molto distanti dalle pagine degli albi a fumetti) per fare da collante tra un minigioco e l'altro. Il risultato è sì bello esteticamente, ma anche del tutto artificioso (oltre che assai ridondante). La volontà di raccontare una breve, semplice e tutt'altro che emozionante storiella d'amore, comunque, non ha fortunatamente intaccato nella maniera più assoluta gran parte di quei minigiochi che, alla fine dei conti, rappresentano il maggior motivo di interesse.

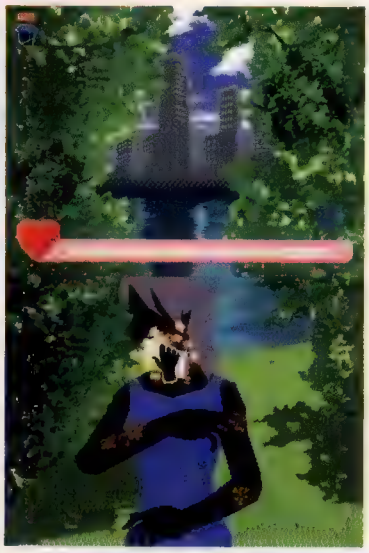
Scartato a priori ogni sistema di controllo tradizionale, il giocatore impugna per tutto il tempo solo e soltanto il pennino del DS. La sensazione finale è semplicemente magnifica, visto che ben presto ci si accorge di essere completamente liberi, piuttosto che limitati. Caratterizzati da uno stile grafico e sonoro vicino al pop più elegante e raffinato (senza dubbio pochi giochi possono vantare un profilo così personale, anche su console decisamente più potenti), i minigiochi sono stati realizzati in modo tale da sfruttare il touch screen in maniera ingegnosa, chiedendo di volta in volta un approccio sempre diverso. Nel giro di pochi minuti, per esempio, ci si ritrova a grattare il touch screen per cercare oggetti dispersi nella sabbia, a colorare (stando bene attenti a non uscire dai bordi) una serie di disegni su parete e, addirittura, a ripulire (sfregando dolcemente) il viso della fanciulla sporcato dal terriccio dopo una rovinosa caduta.

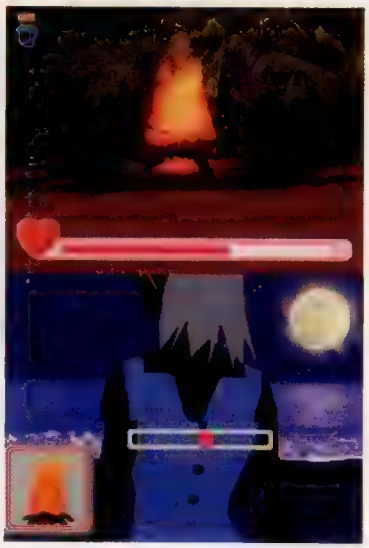


Purtroppo la qualità ludica dei minigiochi è tutt'altro che costante, e così ogni tanto si inciampa in una sessione noiosa o fin troppo forzata (impossibile non citare quella incentrata sul lancio con il paracadute, che chiede al giocatore di digitare sequenze di numeri su una calcolatrice). Anche le (poche) fasi costruite sull'uso del microfono annoiano ben presto, confermando (come già accaduto per *Sawaru Made In Wario*) le difficoltà incontrate dai game designer nell'efficace sfruttamento di questo dispositivo.

Videogiochi, rileggendosi, non può non rendersi conto che quanto scritto possa sembrare fin troppo amaro e critico alla luce dell'indubbio fascino del titolo Sega. Ma la sensazione finale, dovuta anche all'eccessiva brevità dell'esperienza (il corteggiamento non dura più di un paio di ore), è quella di una sbandata affettiva nata in maniera entusiastica e finita in una co-cente delusione. Insomma, è impossibile non innamorarsi di un gioco brillante, scoppiettante e completamente folle come *Feel The Magic*, ma il vero amore è tutta un'altra cosa. Più stabile, più duraturo e, drammaticamente, più canonico.







Voto: Sei su dieci

Bella come il sole

Dalla schermata iniziale è possibile accedere alla sezione denominata Maniac, una sorta di camerino dove agghindare con nuove pettinature, vestitini e scarpette la fanciulla dei propri sogni. I vari gingilli estetici vengono sbloccati 'toccando' alcune zone 'sensibili' nel corso delle sequenze di intermezzo, risolvendo sposanti minigiochi nella modalità Memories e, a sorpresa, inserendo nello slot del DS adibito ai giochi per GBA uno dei tanti titoli Sega disponibili per il 32bit Nintendo. Compreso *Space Channel 5*, capace di portare un po' di 'Ulala' nella protagonista di *Feel The Magic*.

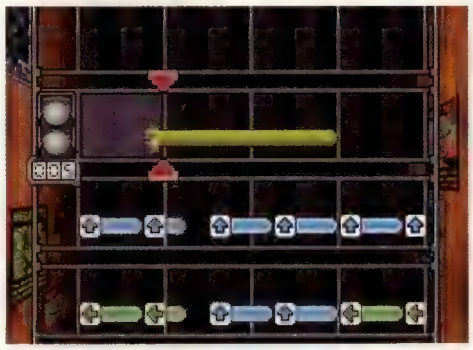
Daigasso! Band Brothers

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**

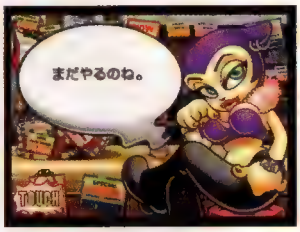
Originariamente previsto per GBA, quindi dirottato sui doppi schermi della console 'toccabile' di Nintendo, *Daigasso! Band Brothers* è il primo rhythm game polistrumentale, nonché il primo del suo genere a sfruttare in maniera ingegnosa il multiplayer wireless.

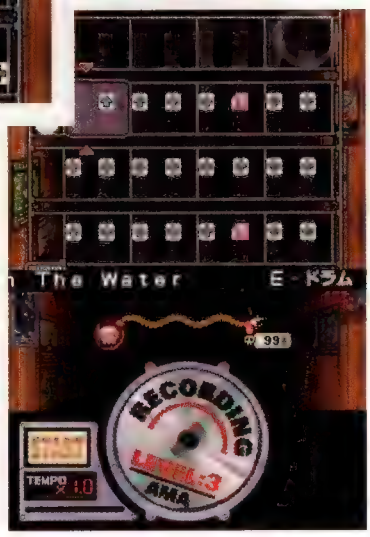
Strutturalmente non offre particolari spunti di riflessione. Si tratta del classico gioco musicale in cui il cursore segnala il tasto da premere e in quale momento. Scompare per ovvi motivi il classico 'controller-strumento' che ha fatto la fortuna dei Bemani, ma solo perché è Nintendo DS a diventare uno strumento nelle mani del giocatore. I ritmi alienanti e suderecci con cui *Daigasso!* richiede di eseguire lunghe sequenze di note portano i giocatori più esperti a muoversi sugli undici tasti (includendo le quattro direzioni del pad digitale e il touch screen) come un chitarrista sulle proprie corde.

Riuscita è anche l'idea dei differenti strumenti previsti per ognuna delle oltre trenta canzoni: sono almeno sei le prove disponibili per ogni traccia, culminanti con l'impossibile batteria, unico strumento a utilizzare anche i tasti dorsali della console. Altro che Bonzo Bonham...



La lunghezza della linea che segue il tasto da premere indica quanto a lungo va mantenuta la pressione





In multiplayer, ogni giocatore partecipa suonando uno specifico strumento. Inutile dire che tutto funziona ottimamente e che la sensazione di 'party game musicale' riesca a convincere anche i più scettici. Peccato quindi per la qualità sonora, dato che alla fine si tratta pur sempre di MIDI. E naturalmente c'è da sperare in una scaletta di canzoni decisamente più adatta ai gusti nostrani per quanto riguarda l'edizione occidentale.

Voto: Sei su dieci

WiFi Ad Hoc (16)

Al termine di ogni prova si viene, naturalmente, valutati. Un 78/100 è decisamente scarso: dopo un giorno di gioco punterete spesso e volentieri al 90. Ricordate: l'umiltà non paga mai

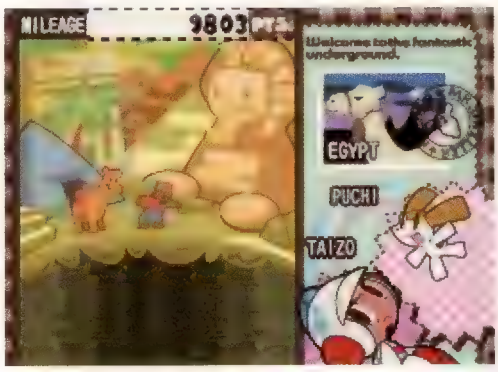
Mr. Driller Drill Spirits

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

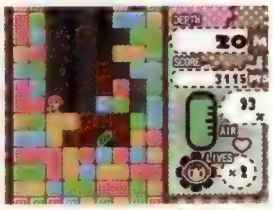
Malgrado pennino e doppio schermo, la versione DS di *Mr. Driller* non aggiunge nulla alla (già) rodata meccanica di gioco, limitandosi ad offrire solo un laconico 'more of the same'.

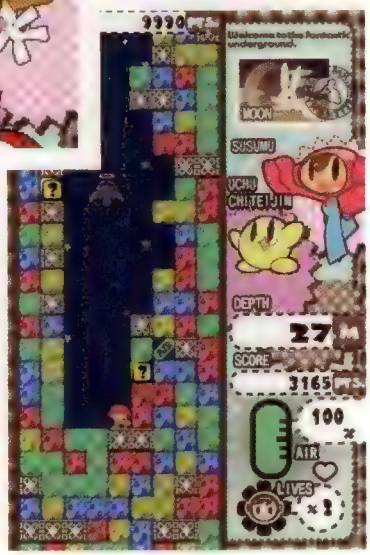
Visto e considerato che la buona riuscita della fuga a suon di trivellate dipende in gran parte dal colpo d'occhio sulla catasta di mattoncini, i due schermi del DS tornano decisamente utili: tutta l'azione si svolge sempre sul display inferiore, mentre quello superiore offre semplicemente una panoramica più ampia sul labirinto multicolore. Anche il sistema di controllo tenta di sfruttare le specifiche del nuovo portatile Nintendo, appoggiandosi ad un utilizzo combinato della croce direzionale e del pennino, la cui punta dovrebbe funzionare da vero e proprio trapano. Purtroppo, picchiettare i blocchi colorati con il pennino, mentre si è impegnati a spostare il povero Mr. Driller, è tutt'altro che intuitivo, con la conseguenza che ben presto ci si trova a ripiegare sui controlli tradizionali (fortunatamente previsti).

La manciata di modalità extra, inoltre, risulta assai meno interessante di quella proposta nell'edizione GameCube, di cui tra l'altro viene persa, in gran parte, anche la vibrante veste grafica (e sonora).



I colori della versione DS sono sorprendentemente poco brillanti, soprattutto rispetto all'edizione GameCube. Lo stesso problema, tra l'altro, era già stato notato nella (comunque ottima) 'avventura' per Game Boy Advance



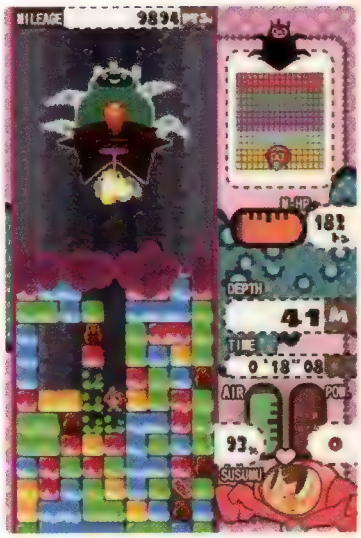


Ma *Mr. Driller Drill Spirits* rimane un gioco di grande fascino, e sebbene non ci sia motivo per preferire questa versione a quella per GBA (per restare nel campo delle console da passeggio), è comunque impossibile resistere alla tentazione di una nuova avventura nei pozzi psichedelici architettati da Namco.

Voto: Sei su dieci

WiFi Ad Hoc (5)

Game Sharing



Le modalità extra sono poche e banalotte. Oltre alle sfide in multiplayer e al classico Time Attack, spicca per frenesia una discesa a perdifiato inseguiti da una gigantesca trivella

scheda tecnica

WiFi Ad Hoc (6)

Game Sharing

È possibile giocare in multiplayer sia affidandosi al game sharing che sfruttando una cartuccia per ogni giocatore. Il tutto funziona perfettamente in entrambi in casi, anche se la seconda opzione offre una sfida più ricca di orpelli (come quelli legati alla colonna sonora, per esempio)

Ridge Racer DS

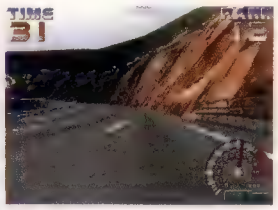
Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Namco/Nintendo Software Technology Corporation**

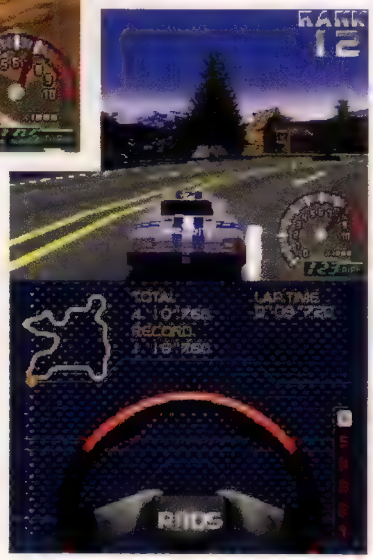
Meglio togliere subito di mezzo l'imbarazzo derivante da una domanda che è impossibile non porre, nonostante ci si possa convincere della sua totale futilità: sotto il profilo meramente tecnologico, tra la versione DS e quella PSP di *Ridge Racer* passa più o meno un abisso.

E il problema non è che l'edizione per il nuovo portatile Nintendo sia programmata male, anzi. Sotto il profilo grafico, Namco (con l'apporto 'esecutivo' di Nintendo) è riuscita a lucidare la già brillante carrozzeria dell'edizione per Nintendo 64, aumentando nel contempo la sensazione di velocità, il vero e proprio marchio di fabbrica della serie insieme alle iperboliche traiettorie disegnate in derapata. Anche perché, a parte queste ultime e le vibranti gare della modalità di gioco in singolo, non è che da *Ridge Racer* si possa pretendere molto altro.

Gli unici motivi che potrebbero portare a preferire la versione DS rispetto a quella PSP, ovviamente, sarebbero da ricercarsi nei sistemi di controllo basati sull'utilizzo del touch-screen. Purtroppo, né la cinghietta per il pollice, né tanto meno il pennino, riescono ad offrire una apprezzabile alternativa ai classici comandi digitali, finendo per essere catalogati alla voce 'stranezze assortite'.

La modalità in singolo è assai snella, senza inutili derive narrative. Le uniche opzioni offrono una sfida in modalità Grand Prix, un testa a testa contro la CPU e il classico Time Attack





Che forse, tutto sommato, sono quelle che più mancano all'intero progetto, comunque adrenalinico, veloce e divertente ora come ai tempi, soprattutto in multiplayer. Ma, e la si prenda pure per una provocazione, qualcuno tra gli utenti DS è sinceramente interessato ad un gioco di guida che non porti il nome di *Mario Kart*?

Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

WiFi Ad Hoc (4)

Il sistema di controllo implementato si appoggia alla classica accoppiata digitale, mentre il touch-screen è supportato solo nelle schermate di selezione (tra l'altro, assolutamente mal congegnate)

Asphalt Urban GT

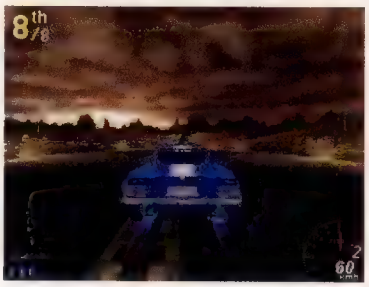
Sistema: **NDS** Versione: **Americana** Produttore: **Gameloft** Sviluppatore: **Interno**

Come già accennato sul numero scorso (in occasione della recensione della versione per N-Gage), *Asphalt Urban GT* è una sorta di controparte videoludica di 'The Fast And The Furious', ammiccante quindi sia all'agonismo su strada di *Burnout* che alla fase di tuning tanto apprezzata in *The Need For Speed*. Il problema dell'edizione per DS è che sembra essere stata sviluppata veramente in 'fretta e furia', macchiando così un canovaccio decisamente interessante.

In pista tutto sembra funzionare a dovere, sia per merito di un sistema di controllo decisamente arcade, sia in virtù di una realizzazione grafica piuttosto buona, in grado di restituire una discreta sensazione di velocità (sebbene a discapito dei dettagli). Anche lo schermo inferiore del DS, deputato alla rappresentazione della mappa del circuito, riesce sorprendentemente a tornare utile, segnalando con grande chiarezza curve a gomito, gallerie e rettilinei.

Purtroppo, tutto ciò che di buono Gameloft è riuscita ad ottenere dall'hardware del DS è inesorabilmente rovinato da una serie infinita di sbavature. Queste ultime intaccano praticamente tutti i reparti di *Asphalt Urban GT*, a cominciare da quello meramente estetico (con una disarmante implementazione degli scontri tra più veicoli) per arrivare a quello del gameplay (appesantito dall'impasto grafico sull'orizzonte già notato sulla console Nokia), finendo per creare un'aura triste e dimessa attorno ad un gioco che, invece, prometteva di essere spettacolare e chiassoso.

Voto: Cinque su dieci



Per sfidarsi in multiplayer serve una copia del gioco per ciascun DS. Le gare, che spaziano da semplici testa a testa a inseguimenti in stile 'guardie e ladri', sono veloci e frenetiche

Chokkan Hitofude

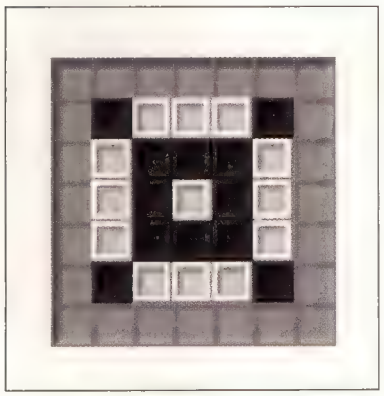
Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno/Mitchell**

Era ovvio che sia Nintendo che Sony tentassero di accompagnare le loro rispettive nuove console portatili con almeno un puzzle game, nell'improbabile tentativo di replicare lo straordinario effetto dell'accoppiata *Tetris*/Game Boy: *Lumines* da una parte, *Chokkan Hitofude* dall'altra.

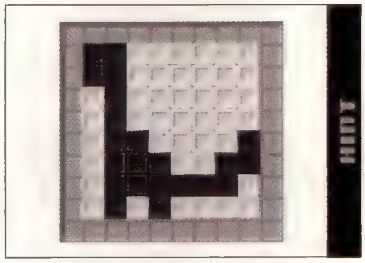
Le premesse per il puzzle game targato Nintendo sono assai elementari: utilizzando il pennino, e senza mai sollevarlo dopo averlo appoggiato sullo schermo, bisogna disegnare una traiettoria attorno (o direttamente sopra) ad una serie di tessere colorate di bianco e di nero. Tutte le caselle interessate dalla traiettoria dello stilo, a mossa compiuta, si ribaltano mutando il colore nel proprio opposto e, come ovvio, il compito del giocatore è quello di combinarle in modo tale che alla fine del ghirigoro lo schermo sia colorato di un'unica tinta. La modalità Challenge si presenta come una vera e propria variante di *Tetris*, con file di tessere pronte a succedersi cascando dallo schermo superiore a quello inferiore, mentre la sezione Checkmate offre un centinaio di enigmi da risolvere senza limiti di tempo, finendo anche per fare le veci di una sorta di enorme e concettoso tutorial.

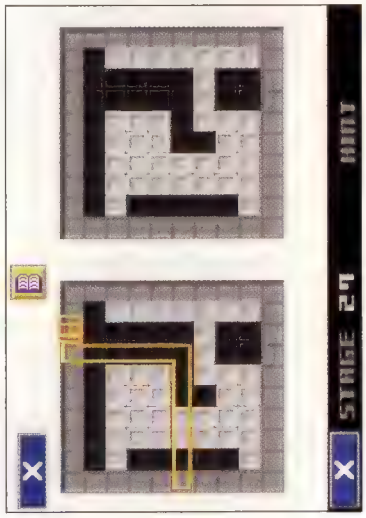
Dietro alla sobria ed elegante veste grafica e sonora si nasconde quindi un puzzle game altrettanto sobrio ed elegante, ma assai lontano dal perfetto gameplay di *Tetris*. *Chokkan Hitofude*, infatti, manca completamente dell'accessibilità e della trasparenza del geniale puzzle game russo. Mancanze che, comunque, non gli impediscono di rischiarare fino in fondo anche i più scuri dei tempi morti.

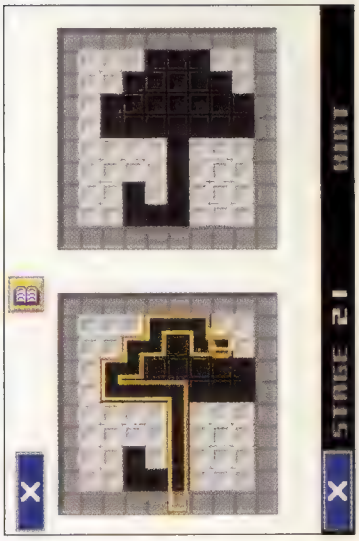
Voto: Sei su dieci



La modalità di gioco in multiplayer è poco più che un piacevole diversivo, esattamente come la possibilità di creare dei puzzle personali (e assai diabolici) da far risolvere ai propri amici







Disegnare con il pennino sullo schermo del Nintendo DS è un gesto assai elegante, capace di controbilanciare le buffe espressioni di incredulità quando ci si ritrova per la prima volta innanzi ad un nuovo enigma

WiFi Ad Hoc (2)

Game Sharing

Spider-Man 2

Sistema: **NDS** Versione: **Americana** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Vicarious Vision**

Se esistesse un girone infernale destinato ad accogliere i platform game più derivativi e meno ispirati, con ogni probabilità vi si potrebbero trovare quasi tutti i titoli sviluppati da Vicarious Vision per GBA. E sembra che la tradizione sia destinata a continuare su NDS.

Spider-Man 2 cresce sulle stesse fondamenta che hanno sorretto scarabocchi ludici come l'ultimo episodio portatile dedicato alle disavventure hollywoodiane dell'arrampicamuri. Per tutta la durata del gioco non si inciampa nemmeno per sbaglio in uno sbuffo di creatività, intristendosi invece innanzi ad un level design dilettantesco, ad un sistema di combattimento assolutamente elementare e a un ritmo di gioco decisamente soporifero.

La veste grafica, tutto sommato piuttosto curata (sia nelle animazioni del protagonista che nel 'cinematografico' scrolling multidirezionale), riesce solo parzialmente a restituire la dinamicità caratteristica sia dell'eroe in calzamaglia che degli albi a fumetti, mentre nemmeno l'hardware del DS pare aver titillato la creatività degli sviluppatori. Lo schermo inferiore, infatti, è stato utilizzato per la maggior parte del tempo come un gigantesco pannello per la selezione delle mosse speciali, 'prendendo vita' solo in particolari occasioni. Queste ultime, incastrate a forza nel corso delle varie missioni, finiscono in realtà per essere degli elementari minigiochi da risolvere a colpi di stilo, tutto sommato interessanti almeno quanto l'avventura vera e propria. Cioè, disgraziatamente, veramente poco.

Voto: Quattro su dieci

Durante gli scontri con i boss, solitamente è chiesta la risoluzione di un minigioco sul touch-screen. Minigiochi che, sia chiaro, non hanno nulla a che vedere con i fuochi d'artificio esplosi da Wario sullo stesso schermo

Il fluidissimo movimento dei fondali ricorda quello, straordinario, di *Klonoa 2: Lunatea's Veil* per PlayStation2. Purtroppo, però, è l'unico motivo di paragone tra i due giochi

Flashgaming

Office entertainment
Quando il capo non guarda...

Da quando i giochi realizzati in Flash si sono propagati per la rete a ritmo incontrollato, nel panorama videoludico il 'Boss Mode' ha acquisito un nuovo, ficcante significato. Non solo sfida all'ultimo colpo contro il mega-mostrone-gigante-assassino-divorabambini di turno, ma anche modalità 'camouflage' (altro che *MGS3*) da attivare in fretta e furia quando, minacciosi, i passi del principale riecheggiano nel corridoio.

Perché il vero habitat nel quale divertirsi con i videogame Flash non è il PC di casa: questi titoli sono concepiti, sviluppati e strutturati per essere fruiti in ufficio. Non che al lavoro non si faccia anche dell'altro: come eloquentemente mostrato in *SimWork*, spesso si è indaffaratissimi in stoiche battaglie contro la letargia postprandiale, e a nulla serve la canonica partitella a solitario, qualche acrobazia sulle rotelle dell'immancabile sedia girevole e gli inevitabili pugni da assestare al case ogni qualvolta il PC diparta in guru meditation. Per ogni lavoratore che si rispetti, lo svolgimento di questi ed altri consueti compiti da ufficio (raggiungere la macchinetta del caffé, inserire la chiavetta, ritrovarsi con un bicchiere privo di contenuto, prendere a calci la macchinetta) è un'inesauribile fonte di stress. E dacché mondo è mondo, tutta l'ansia, la frustrazione, l'impotenza e la rabbia accumulate hanno un'unica ed inequivocabile genesi: il datore di lavoro.

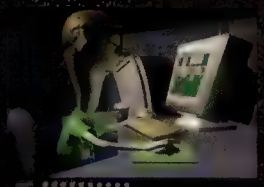
Stanchi di chinare il capo di fronte al Capo e stufi della propria condizione di yesman, può giovare un po' di sana sublimazione della violenza tramite sobri passatempo come *Voodoo Boss*, grazie al quale infliggere al principale il supplizio appropriato a seconda del rancoroso stato d'animo del momento. Alla frustrazione generata dai pessimi rapporti con dirigenza e colleghi, si somma la sofferenza di avere a che fare con strumenti informatici decisamente poco collaborativi: anche in questo caso, la rete viene incontro con *ApeLogic*, semplice antistress grazie al quale sfogare la propria pulsione distruttrice senza dover fare domanda di acquisto di un nuovo PC.

Nei rari momenti in cui il sistema operativo riesce a funzionare e il boss è in trasferta, ci si può finalmente dedicare anima e corpo a quello per cui si è pagati: armeggiare con mouse e tastiera fingendosi impegnatissimi. Tra una telefonata e l'altra ("Ingegnere la disturbo?", "Noo, dottore, si figuri, è che sto finendo di approntare un documento importantissimo, la richiamo io domani...") è possibile videogiocare in santa pace, possibilmente salvaguardando le apparenze. E qui, casca a fagiolo *Desktop Breakout*, che porta a livello 'professionale' l'arte della mistificazione lavorativa. Non solo è possibile selezionare quale fake desktop utilizzare (in modo da renderlo il più possibile omogeneo al proprio sfondo), ma ogni elemento presente su schermo imita una 'seria' postazione di lavoro. I mattoni da abbattere, infatti, sono cartelle e la pallina è un innocuo puntatore. Immancabile, così come da incipit, la presenza di un perfetto Boss Mode: mettendo in pausa il gioco, le cartelle si dispongono diligentemente sul desktop, immobili e ordinate così come si conviene ad un dipendente modello, mentre gli effetti sonori, fino ad un attimo prima demenziali e sopra le righe, si convertono in un sommesso rumore di fax Il gioco, alla fine dei conti, è quello che conosciamo da 20 anni, ma l'ironia di fondo e la presenza di alcune simpatiche varianti (la barra che inizia a rimbalzare, lo schermo sottosopra...) lo rendono un decente passatempo durante la grigia giornata lavorativa.

Perché non importa se si è impiegati, consulenti, quadri o dirigenti: per quanto il proprio lavoro possa essere fantastico e stimolante, prima o poi capita sempre la giornata in cui l'ufficio appare una gabbia. Ed ecco che, enorme, sopra la testa compare la nuvoletta: "Se solo potessi volare via..". Non a caso, a qualcuno (tal Trevor Van Meier) è venuto in mente di creare *Fly Guy*. In attesa alla fermata dell'autobus, un uomo di mezza età si accinge pigro ad andare al lavoro. Ma basta una lieve pressione delle frecce direzionali per accorgersi che l'individuo è in grado di volare. Freudiana, l'ascesa comincia, intervallata da incontri stravaganti ed il più delle volte emancipatori: le fantasie di fuga impiegatizie sono presenti praticamente tutte e culminano in un finale trasognato e surreale. Peccato non sia presente il Boss Mode. Perché conquistati dalla grafica 'a matita' e dalla musica sognante, non ci si è accorti che il principale incombe minaccioso alle spalle. Svanito il sogno di evasione, ecco che si materializza, concreto, l'incubo di non essere più pagati per giocare...

> "Il vero habitat nel quale divertirsi con i videogame Flash non è il PC di casa: questi titoli sono concepiti, sviluppati e strutturati per essere fruiti in ufficio"

Titolo: SimWork
Sviluppatore: ezupa - Marc McCoy
Sito web: www.ezupa.com



Titolo: Voodoo Boss
Sviluppatore: 3buddies
Sito web: www.3buddies.com

Titolo: ApeLogic
Sviluppatore: Primat
Sito web: www.primat.se

Titolo: Desktop Breakout
Sviluppatore: Sony
Sito web: it.playstation.com

Titolo: Fly Guy
Sviluppatore: TVM
Sito web: www.trevorvanmeier.com

Per l'invio di segnalazioni, scrivere all'indirizzo **videogiochi@futuremediaitaly.it** specificando "falshgaming" nel subject

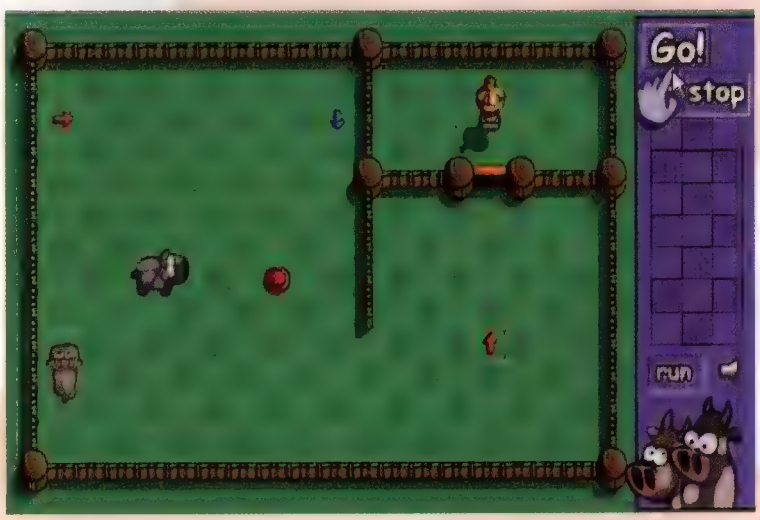
Gioco del mese
IQ-Marathon

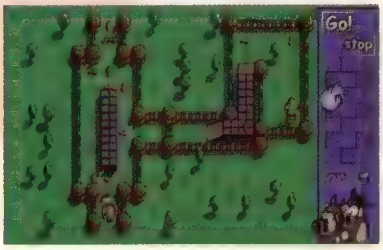
Sviluppatore: Abraxas Medien **Sito web:** www.abraxas-medien.de

Si dice che l'animale preferito dall'uomo sia la mucca. O, almeno, questo è quanto potrebbe suggerire la statistica, poiché un sesto dell'umanità terrestre, guarda caso localizzata in India, venera tale mammifero quale creatura sacra. Dalla venerazione alla realizzazione di un videogioco dedicato a tale fiero animale vi è tanta distanza quanta dall'India alla Germania e infatti, quale coincidenza, proprio dei programmatori tedeschi hanno deciso di scegliere la mucca come protagonista della loro ultima fatica, Web e non solo.

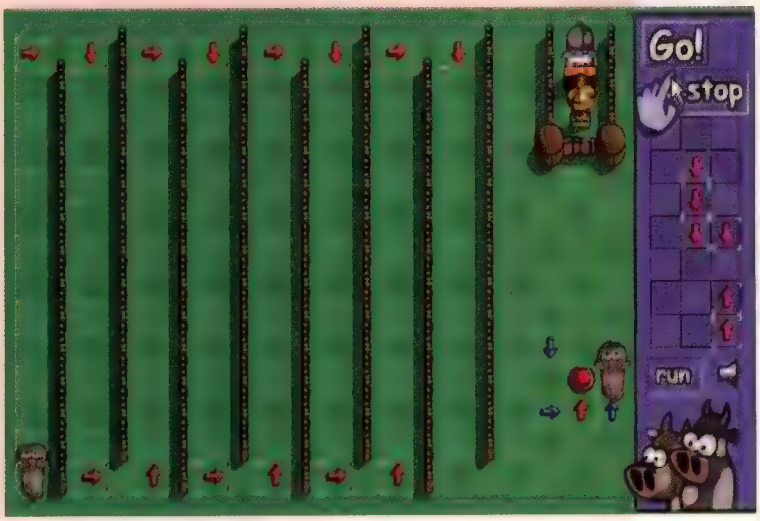
Da tempo, infatti, si vocifera sul fatto che la produzione di giochi Flash rappresenti un ottimo serbatoio di talenti dal quale le softco dovrebbero attingere. Per il momento, non si può certo dire che l'industria tradizionale abbia mostrato estremo interesse verso la nuova generazione di bedroom coder, ma vanno comunque delineandosi alcuni timidi segnali. Innanzitutto, la raccolta per PC dei vari *Yeti Sports*. Poi, la versione PS2 e GameCube di Alien Hominid. Ora, questo *IQ-Marathon*, disponibile in versione PC a prezzo ridotto nei negozi teutonici.

La premessa è semplice: il giocatore deve guidare la propria mucca verso un ambito trofeo. Per fare ciò, è necessario posizionare sulla griglia di gioco delle frecce che indichino in quale punto cambiare la propria direzione di marcia. Finita la sistemazione delle indicazioni sul terreno, si dà il via alla folle corsa dell'intrepido bovino, destinata a concludersi con una breve danza di vittoria o con l'obbligo di ripetere la trafila dal principio. Come in ogni puzzle game che si rispetti però, a meccaniche di gioco semplici devono corrispondere soluzioni complesse: superati i primi livelli introduttivi, la risoluzione di ogni schema diventa piuttosto ostica. Innanzitutto, la penuria di frecce posizionabili costringe il più delle volte a scartare la soluzione banale; per contrappasso, però, in alcuni livelli proprio la ridondanza di frecce svia il giocatore dal cammino lineare che porterebbe alla vittoria.





Per aggiungere varietà a schermate di per sé piuttosto ripetitive, man mano che si avanza fanno la loro comparsa trofei sigillati, chiavi, rampe, pulsanti, leve, casse da spostare: praticamente il consueto corredo di tutti i puzzle ambientali. Inoltre, ad aiutare (in verità, spesso ad ostacolare) il cammino del quadrupede spesso sono presenti altri bovini. In questo caso, la coordinazione dei movimenti deve essere totale, allorquando l'incedere del primo ruminante attiva l'interruttore che libera la strada per il secondo, che a sua volta copre una buca che avrebbe arrestato l'incedere di un terzo e così via.



Sebbene il pulito e poco invasivo design di gioco tenda all'ironia, ben presto il sorriso potrà lasciare il posto a qualche corrucciamento di frustrazione. Per fortuna, i tentativi concessi sono infiniti e un comodo sistema di password permette di continuare la partita anche al di fuori dell'orario lavorativo (vedi pagina a fianco). L'assenza di un limite di tempo probabilmente non sarà apprezzata da chi preferisce un approccio maggiormente istintuale e frenetico alla risoluzione dei livelli, ma il ritmo di *IQ-Marathon*, come suggerisce il titolo, piuttosto che agli scatti dei centometristi del pensiero si adatta maggiormente ai giocatori dall'indole più riflessiva e, perché no, bucolica.

La storia di...

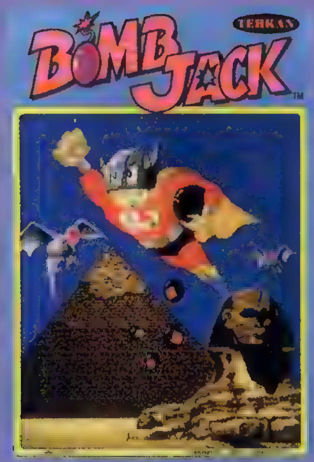
Bomb Jack

Frutto dell'incontro fra il maze game e il platform game, *Bomb Jack* è una pietra miliare dei coin-op anni Ottanta. Il suo ideatore racconta la genesi del volo planato...

Michitaka Tsuruta ('Turu' per gli amici) è nato il 4 giugno del 1961. Figlio degli anni Sessanta, si affaccia al mondo del lavoro giusto un ventennio dopo: "Ero al secondo o al terzo anno di università quando notai che un'azienda di sviluppo di videogiochi, la Tehkan (oggi Tecmo) stava assumendo designer part time", racconta. "Il mio primo lavoro fu un gioco al quale partecipai come graphic designer. Se ci penso adesso, non riesco a credere che tutto sia cominciato così..."

Formato originale: **Coin-op**
Produttore: **Tehkan**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data di pubblicazione originale: **1984**

Quel gioco è il poco noto *Swimmer* (1982), ma il fatto che della squadra facessero parte anche i futuri artefici di *Wonder Boy*, Ryuichi Nishizawa e Michishito Ishizuka, la dice lunga sul fermento creativo dell'ambiente. "A quei tempi la Tehkan era un'azienda in cui si poteva pensare a un'idea per un coin-op e presentarla liberamente", ricorda Tsuruta. "Il mio superiore, Kazutoshi Ueda, accettò con entusiasmo perfino un mio progetto incentrato su un personaggio composto d'acqua che, per così dire, 'spruzzava sé stesso' per spegnere nemici di fuoco: da lì prese piede lo sviluppo di *Guzzler*, mio debutto come game designer". È il 1983, e i giochi di labirinto impazzano. Ma volendo trovare una fonte d'ispirazione per le surreali avventure dell'uomo-acqua di *Guzzler*, non va indagato tanto *Pac-Man*, quanto il celeberrimo *Mr. Do*. "Non è un caso: fu proprio Ueda-san a ideare e realizzare classici come *Mr. Do* (1982) e *Lady Bug* (1983) per conto di Universal", dice Tsuruta. "Lasciata quell'azienda, ha lavorato con me presso Tehkan prima di approdare a Atlus, dove si è dedicato alla popolare serie *Shin Megami Tensei*. Se dovessi descrivere il mio stile, direi che sono della scuola di Ueda". Una scuola fatta di sottili modificatori di punteggio, lettere-bersaglio da collezionare e obbiettivi multipli per ogni livello di gioco.



"Credo fossimo consci di aver creato qualcosa di superiore, di aver dato vita a un'idea originale, anche se mai avremmo pensato a un simile successo commerciale"

Cartoline colorate

Le innovazioni di *Bomb Jack* non si limitavano al gameplay, ma facevano risplendere anche il comparto audiovisuale. Esteticamente, il gioco si presentava coloratissimo, più di quanto non fosse in realtà, grazie a delle efficaci routine di 'colour cycle', come ricorderà chiunque abbia mai raccolto la pillola che garantiva pochi, preziosi secondi di invulnerabilità.

Bomb Jack segnò inoltre la nascita del filone dei giochi 'turistici', con fondali puramente accessori ispirati a luoghi celebri, come si vedrà in seguito in classici quali *Pang*, *City Connection*, il primo *Street Fighter* e tantissimi altri. "I capi ci chiesero delle immagini che permettessero di catturare l'attenzione del giocatore, che lo 'rapissero' senza pietà qualora passasse davanti al cabinato. Così selezionammo location quali la Sfinge, il Partenone, il castello di Neuschwanstein in Baviera, abbastanza appariscenti e diverse l'una dall'altra. Ricordo una cosa curiosa: la Sfinge, probabilmente una delle immagini che più si imprime nella memoria dei giocatori, non fu realizzata dai graphic designer Rie Yatomi e Michishito Ishizuka, bensì da Ekiko, l'autrice delle musiche. I ruoli e le competenze spesso si sovrapponevano".

E a proposito del sonoro, non passa inosservata la scelta di riarrangiare per il secondo round 'Lady Madonna' dei Beatles. Passa invece inosservata, nel primo round, una cover elettronica della sigla conclusiva dell'anime 'Spoon no oba-san' (da noi 'Signora Minù'), ma il sound design, complici anche gli altri motivetti molto Sixties, si conferma comunque quantomeno eccentrico. "Non ricordo perché li scegliemmo, ma certo Tehkan ricorda ancora il prezzo pagato per i diritti [ride]. Desideravamo delle canzoni che la gente non poteva ascoltare quotidianamente, un po' ricercate, ma comunque fischiettabili".

Immaginazione al potere

Bomb Jack si rivelò un tale successo che lo sviluppo di un sequel era per Tehkan, ormai divenuta Tecmo, praticamente obbligatorio. Tuttavia, la sua struttura di gioco era già così completa e perfetta che apportare modifiche significative non era semplice. Per Tsuruta, vulcano di idee, Jack era già passato, alacremente impegnato com'era nel design di quello che egli stesso considera il suo vero capolavoro, *Solomon's Key* (box Una gru nelle miniere). Dei due sequel ufficiali, *Mighty Bomb Jack* per NES (1986) e il coin-op *Bomb Jack Twin* (1993), Turu ha parole solo per il primo: "Trovo *Mighty Bomb Jack* un gioco davvero interessante. Essendo le specifiche hardware del NES addirittura inferiori all'hardware del coin-op, i miei amici di Tecmo si concentrarono sulla qualità delle idee, creando un'esperienza di gioco davvero ricca".

Nel corso degli ultimi vent'anni, Turu ha continuato a combattere la sua coraggiosa battaglia di innovatore, felice di restare un designer indipendente, che contratta di volta in volta con le diverse major, offrendo ora un'idea, ora una sceneggiatura, ora un gioco completo. Come nel caso del recentissimo *Car King*, progetto nato sotto l'egida di Square-Enix: un fantasy game online basato sul mondo dei costruttori di automobili giapponesi, che conta in patria moltissimi appassionati. "Il fatto di non essere legato unicamente a un'azienda", confida Turu, "rappresenta un grande vantaggio, perché consente di toccare con mano culture aziendali differenti, e in contesti del genere mi sento libero di esprimermi programmando e progettando a modo mio. Il rovescio della medaglia? Immaginiamo che veda un manga su una rivista e mi venga l'idea di farne un videogioco. Non ce la potrei fare. Un obiettivo del genere sarebbe realisticamente realizzabile solo se ricoprissi una posizione di responsabilità in un'azienda, come quando, ancora per Tecmo, sviluppai l'idea di uno strategico a turni basato sul manga calcistico 'Captain Tsubasa' ('Holly & Benji')". Ma se sempre più designer storicamente 'aziendalisti' intraprendono il percorso tracciato da Turu (da Yoshiki Okamoto, ex-Capcom, a Hironobu Sakaguchi, ex-Square), significa che forse si sta assistendo a una nemmeno troppo timida inversione di tendenza, con l'immaginazione nuovamente al potere come quando il piccolo Jack sfidava la forza di gravità.

Fin dalla posa innanzi all'obbiettivo, si intuiscono la riservatezza e la modestia dell'uomo Tsuruta. Viene da scuoterlo dicendogli "hey, hai ideato *Bomb Jack* e *Solomon's Key*, perché non te la tiri?"

UNA GRU NELLE MINIERE

Non necessariamente il figlio più amato è quello che ha più successo. Il figlio prediletto di Tsuruta, ad esempio, non è *Bomb Jack*, bensì *Solomon's Key* (1986). Un incrocio raffinatissimo tra platform e rompicapo, tematizzato esteticamente in base al 'Clavicula Salomonis', celebre testo di occultismo occidentale del XIII secolo che racchiude la più antica rappresentazione del pentacolo. Ed ermetico e occulto è anche il gameplay, fortemente venato di elementi RPG poco consoni al contesto arcade in cui fu sviluppato. Il protagonista, l'apprendista stregone Dana O'Shea, poteva tanto distruggere quanto creare i blocchi di granito che costituivano l'architettura di ciascun round, modificando a proprio vantaggio i pattern di movimento dei nemici e costruendosi da sé le infrastrutture necessarie a raggiungere le mete desiderate. "Cominciai a sviluppare il character design di Dana e dei nemici pensando a un gioco di pura azione. Ad un certo punto della lavorazione, il progetto prese una piega decisamente puzzle: l'obiettivo era divenuto di colpo raggiungere, dotati di chiave, la porta finale, e non più annichilire orde di avversari! Il ruolo di tutti quei nemici divenne un problema, ma alla fine credo di essere riuscito a far convivere l'anima action e quella puzzle, creando un gioco sfaccettato, qualcosa di molto originale, in grado di superare i concept di molti coin-op dell'epoca", racconta Turu.

Considerando che si dichiara un grande fan tanto di Douglas E. Smith (il designer di *Lode Runner*) quanto di Alexey Pajitnov (*Tetris*), non c'è da stupirsi che sia riuscito a far collimare i due generi con tanta naturalezza. Almeno non dovette mediare anche con altre persone giacché, a parte il sonoro, *Solomon's Key* fu l'opera di un uomo solo. "Ricordo che qualcuno scrisse del gioco che è l'opera più piena di Tsuruta. Forse perché nel gioco c'è un personaggio che è una gru origami", dice sornione. **Videogiochi** non coglie il nesso finché la gentile interprete non spiega che il cognome "Tsuruta" si scrive con lo stesso ideogramma della gru. Decisamente ermetico. Probabilmente geniale.

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Salve a tutti, vorrei rendervi partecipi dei miei pensieri riguardo la Nintendo. Premessa: sono un nintendomane di vecchio corso, possiedo NES, SNES, N64 e GameCube. Io mi chiedo come possa la Nintendo rovinare anticipatamente la vita delle sue meravigliose console con una politica di mercato davvero disastrosa, e per certi versi auto-lesionista.

Il N64 ha ospitato alcuni dei migliori giochi mai creati, ma avrebbe potuto ospitarne ancora di più se la grande N non avesse scelto come supporto le cartucce, che a parte il costo elevato non erano capienti come anche il più semplice dei CD poteva essere.

Sotto questo punto di vista il GameCube se la passa meglio grazie al supporto dei mini-DVD ed il conseguente sostegno delle terze parti, ma esiste un problema: le esclusive. Nel mercato di oggi, si sa, sono le esclusive a far ricadere la scelta di un videogiocatore medio-conoscente su una particolare console. Si sa che prendendo una console Nintendo troveremo i vari *Mario*, *Zelda*, *Metroid* etc., con una console Sony la solita valanga di esclusive e con la console Microsoft idem. Quando circa un anno fa lessi che al di là dei propri franchise Nintendo aveva acquistato le esclusive per alcuni titoli Capcom (*Dead Phoenix*, *Killer 7*, *P.N. 03*, *Viewtiful Joe*, ma soprattutto l'intera saga di *Resident Evil*), ho avuto un tuffo al cuore, una vampata di entusiasmo e la segreta speranza che finalmente Nintendo avesse risolto i suoi problemi e ci stessimo avviando verso la conquista del mercato videoludico [Foto 01]. Esce il remake di *Resident Evil*, ed è bellissimo. Il 2 ed il 3 un po' meno, ma poi... *Dead Phoenix* viene cancellato e *P.N. 03* si rivela una fregatura. Le cose sembrano volgere al peggio, ma poi esce *Viewtiful Joe* (davvero un gran bel gioco) e penso che le vendite del GameCube si sarebbero innalzate. Ma *Joe* viene convertito anche per PS2. Vabbé, peccato. Poi vengo a sapere che *Killer 7*, un capolavoro annunciato, arriverà anch'esso su PS2. Sconforto, una killer application in meno, ma si sopravvive pensando a *Resident Evil 4*. Ma non sempre le cose vanno come si spera, e un giorno leggo che la Nintendo perde anche l'esclusiva su *Resident Evil 4* (che arriverà su PS2 nel 2005 inoltrato). Cataclisma mentale. COME PUÒ ESSERE SUCCESSO?! Perchè la Microsoft acquista la licenza per *Pro Evolution* e noi perdiamo le nostre (senza contare la fuga della Rare)? Mi chiedo come la Nintendo pensi di vendere le proprie console con questa politica suicida, ed inoltre vorrei sapere com'è possibile che i giochi multiformato escano prima su PS2 e Xbox, e sul nostro Cubo dopo 4-5 mesi. È assurdo!

A questo punto mi chiedo, dato che la Nintendo vanta il più grande game designer del mondo (Shigeru Miyamoto) ed i migliori personaggi dei videogiochi, perchè non diventa semplicemente una software house come Sega, dato che ci sta dimostrando quanto bene sappia fare i giochi e quanto male sappia gestire le sue console?

Comunque queste sono solo frustrazioni di un nitendomane che vorrebbe che la Nintendo risplendesse come un tempo, quando 'Nintendo' significava 'videogioco'. Concludo dicendo che comunque seguirò la mamma Nintendo anche nel baratro più nero, fino a quando mi consentirà di giocare a capolavori quali *Zelda* e via di seguito.
Puccio

Quando i videogiocatori la smetteranno di comportarsi come i maggiori azionisti di questa o quella casa di produzione hardware, la Terra sarà un luogo migliore su cui coltivare la propria passione. Se lamentare la mancanza di determinati videogiochi sul sistema a cui si è promessa fedeltà eterna è comprensibile, protestare per la perdita di un'esclusiva è ingenuo ed infantile, quasi imbarazzante alla luce degli sforzi tesi a trattare di questo medium con la dignità che merita. Ti passa quasi la voglia di dichiararti videogiocatore quando in rete si organizzano petizioni e boicottaggi che mortificano l'umana intelligenza più del loro destinatario formale.

Ma questo è vero solo in linea generale. Nel caso specifico di *Resident Evil 4*, le ragioni del dissenso si fondano sulla paura che Nintendo possa affogare nel vortice di ostracismo che ha inghiottito Sega. La debacle dell'accordo Nintendo-Capcom è il segnale di un'avaria nella politica della casa di Kyoto, mentre il faccia a faccia con Sony sul campo dei sistemi portatili ha il raggelante retrogusto del ricorso storico. Cosa sta succedendo?

Se è vero che nessun costruttore hardware è mai riuscito a dominare il mercato per più di due generazioni consecutive, è anche vero che nessuno è mai sopravvissuto a due fallimenti (sebbene tutt'altro che fallimentari, Nintendo 64 e GameCube sono difficilmente ascrivibili nell'elenco dei sistemi più diffusi della storia). E l'hardware è importante per Nintendo tanto quanto lo stesso Miyamoto. Il genio, da solo, non basta. Senza la garanzia di un cospicuo afflusso di finanziamenti a mezzo royalty, è difficile sostenere un regime produttivo competitivo. Oggi, ma soprattutto nell'immediato futuro.

E mentre Sony rafforza i suoi team interni, Nintendo abusa dell'outsourcing. Una brillante soluzione o un segno di debolezza? La posizione di Iwata sul progresso tecnologico è risaputa e condivisibile, ma resta da verificare l'efficacia dell'alternativa proposta. Puntare su meccaniche semplici e sistemi di interazione più intuitivi è un proponimento senz'altro lodevole, ma è difficile sbarazzarsi della pruriginosa sensazione che si tratti di un pretesto per mascherare la necessità di economizzare.

Tutto questo per dire che Nintendo non ha un piede nella fossa, ma solo che il suo futuro è nebuloso. Pertanto non resta che lasciarvi con una domanda: dove sta andando Nintendo?

Vorrei avere l'occasione di rispondere agli interrogativi sollevati da Mr Biffo nel numero 009 di **Videogiochi**. Biffo, infatti, si è interrogato sulle ragioni di una sempre più incalzante standardizzazione del videogioco, denunciando una perdita di genuinità appartenuta al videogioco in tempi ormai remoti. Il nostro redattore, però, dimentica che tra la golden age dell'originalità videoludica e l'epoca attuale sono trascorsi venti anni. Indubbiamente, questo lasso temporale ha trasformato il medium stesso, e a mio avviso ciò è da imputarsi a due principali ragioni: in primo luogo, un maggiore numero di persone adulte fruisce del videogioco, ed è inoltre un dato acquisito che ogni artista si esprime utilizzando gli strumenti che la tecnologia del momento gli mette a disposizione. Mi perdonino i retrogamer [Foto 02], ma nessuno oggi riuscirebbe a giocare ai vecchi titoli senza il supporto dell'effetto nostalgia: è vero infatti che rimangono esempi di arte stilizzata e quindi genuina, ma allo stesso tempo sono terribilmente obsoleti dal punto di vista tecnologico. Solo un pubblico molto giovane potrebbe immedesimarsi in quei rudi pixel. Solo la fantasia di un bambino potrebbe essere stimolata da una grafica stilizzata. Ma i baby-gamer sono oggi la minoranza del popolo videoludico, e le software house si regolano di conseguenza producendo giochi più maturi. Tuttavia, non credo che la responsabilità di questo mutamento sia da imputare ai produttori quanto piuttosto a consumatori desiderosi di videogiochi sempre più sofisticati (lo stesso Biffo ammette di aver potenziato il PC per godere delle meraviglie grafiche di *Far Cry*).

Insomma, l'inesorabile trasformazione del videogioco in simulazione è associabile all'innalzamento dell'età dei videogiocatori. E allora, caro Biffo, lascia che le tue bambine continuino a giocare in giardino....
Luca Manca

Il perennemente assente Luca ha probabilmente frainteso il messaggio di Mr. Biffo. Il più fertile corrispondente di **Videogiochi** non poneva il fotorealismo moderno in contrapposizione al simbolismo del passato, ma lamentava la scarsa esplorazione di tecniche rappresentative 'altre' rispetto alla mimesi della realtà. Così come la tecnologia moderna permette di generare capolavori di verosimiglianza come *Far Cry*, è allo

> "Quando lessi che Nintendo aveva acquistato le esclusive per alcuni titoli Capcom, ho avuto la segreta speranza che finalmente la casa di Kyoto avesse risolto i suoi problemi"
> Puccio

stesso tempo potenzialmente in grado di produrre soluzioni estetiche non convenzionali, come *Ico*, *XIII* o *Viewtiful Joe* (titoli citati dallo stesso Mr Biffo).

Il punto era: dal momento che il realismo è alla portata di tutti, perché i videogiochi si ostinano a riprodurre il già visto? La gente comune non sa cogliere il fascino di uno scenario tropicale ricostruito in digitale perché non è consapevole dello 'sforzo' tecnologico che comporta. Se in un'auto di *Gran Turismo 4* tu ci vedi il "modello da 10.000 poligoni con texture mapping, environment mapping e dynamic lighting", l'osservatore inconsapevole ci vede solo l'automobile.

Al di là di questo fraintendimento, il punto da te sollevato è assolutamente condivisibile: all'aumentare dell'età, diminuisce la capacità di accettare l'incomprensibile. Pertanto il videogioco si sforza di essere 'riconoscibile'. Il problema è che questa ambizione rischia di soffocarne le potenzialità espressive in ambito estetico.

Leggendo la lettera di Blue Scorpion (**VG**009) riguardo un possibile incremento dell'autostima causato dall'utilizzo dei videogiochi, sono giunto alle seguenti conclusioni.

Nonostante la nostra cosiddetta intelligenza, restiamo fondamentalmente degli animali governati da tutte quelle leggi che regolano i comportamenti di ogni essere vivente, sia nella vita quotidiana che nella lotta per l'evoluzione della specie. Le regole di base si fondano sul principio del bastone e della carota: azione giusta uguale piacere, azione sbagliata uguale dolore. Il successo di questo strumento è dovuto alle sensazioni. La cosa che ci distingue dagli animali comuni è che noi, ad un certo punto del processo evolutivo, abbiamo preso coscienza di questi sensori e delle direttive che li mettono in funzione. Da allora abbiamo basato tutta la nostra esistenza sul cercare di ingannarli, di accenderli e spegnerli a nostro piacimento, bypassando lo scopo principale (sopravvivenza, selezione, evoluzione) per cui ci sono stati impiantati. Per questo sfruttiamo il sensore del piacere dato dall'azione di procreare anche senza svolgere la funzione per cui è stato progettato, sfruttiamo il piacere dato dal gusto anche al di fuori del bisogno di riconoscere il cibo buono da quello cattivo, e tentiamo di ingannare il sensore del successo (ovvero l'orgoglio provocato dalla vittoria del nostro DNA su quello altrui) con tutta una serie di macchinosi espedienti, fra cui spicca quello che ci riguarda più da vicino: il videogioco.

Questo aggeggio infernale dà la facoltà di impersonare un vincente preconfezionato, con cui esplorare, conoscere e sopravvivere in un ambiente irreale; migliorare la sua/nostra natura di base, eliminare gli impedimenti per spianare la strada che porta al successo, ma soprattutto raggiungerlo. Tutto questo operando in una dimensione parallela, compiendo delle azioni che la tecnologia rende sempre più concrete, ingannando il nostro ego facendogli credere di aver fatto tutto ciò che è necessario affinché la carota virtuale vada ad interrompere l'azione nefasta del bastone reale, in piena attività a causa dei nostri insuccessi quotidiani.

Nel mondo in cui viviamo, come nel calcio, sono in pochi ad avere la possibilità d'essere protagonisti: non c'è abbastanza spazio per tutti, non tutti possono essere campioni. Nel campo della vita c'è posto solo per ventidue personaggi principali; il resto sono una dozzina di panchinari e diversi milioni (miliardi?) di spettatori tutti dotati dell'anzidetto sensore perennemente in stato d'allarme, bisognoso di appagamenti che la nostra piccola società terrestre così modellata non è in grado di soddisfare.

Noi, in quanto esseri al di fuori della rosa dei prescelti, possiamo provare a mitigare il dolore del bastone con l'identificazione passiva, con l'immedesimazione nei ventidue suddetti, di modo che la loro vittoria sia anche la nostra. Oppure possiamo provare ad essere protagonisti nei campi irreali del videogioco, utilizzandolo come strumento di compiacimento fittizio, valium dell'anima, autorevole sede dell'agognato paradiso dell'utopia. Possiamo viaggiare all'interno della sua matrice digitale rincorrendo quel risultato immaginario che possa fungere da tappo per le orecchie sempre attente del nostro Io, affinché il lamento dell'anima inappagata dalla realtà risulti sordo alla nostra coscienza.

Rispondendo a Blue Scorpion, **Videogiochi** si interrogava sull'effettiva validità di questo utilizzo, terminando il suo ragionamento con questa domanda "[...] quanto vale una vittoria conseguita nell'universo della chance infinte?". Io penso quanto il tentativo di zittire un'esigenza con l'inganno, quanto una barretta dietetica per la fame, ossia quanto può valere un surrogato di soggettiva e temporanea efficacia.
Maxlee

In effetti videogiocare è un po' come masturbarsi. Non facciamo realmente ciò che i nostri sensi ci dicono che stiamo facendo, ma lo facciamo e basta perché sono i risultati che contano. Fatti, non pugnette. I punti di contatto fra l'attività videoludica e quella autoerotica sono infiniti: 'bastone della gioia', 'handheld', 'smanettare', grilletto destro, grilletto sinistro, 'touch!', tasti come capezzoli, finali col botto, il trance vibrator impropriamente equipaggiato. E in entrambi i casi vale il falso deterrente che si diventa ciechi con l'abuso. E online? Be' online "is good to play together".

Ma il ragionamento di Maxlee è più profondo di una seduta al bagno. Il videogioco come strumento di inganno dei sensi. Il videogioco come strumento per giocare con se stessi. Siamo aride spugne assetate di sensazioni, e il videogioco è la nostra oasi. Davvero un intrigante punto di vista sul perché videogiochiamo e sulle dinamiche di appagamento. Una birra al signore. Offre la casa.

Oggi, dopo un devastante compito di matematica, ho avuto una lezione di filosofia su Cartesio [Foto 03]. Parlando del filosofo, il mio professore ha detto una frase che mi ha molto colpito: "per Cartesio, la matematica era la base della filosofia". Così mi sono chiesto, anche i giochi vengono programmati con codici matematici, allora forse anche in una partita a *The Sims* possiamo riflettere sulla vita degli uomini.

Cosa ci spinge a vivere in società, a passare la vita con un'altra persona, ad odiare, ad amare? Voglio spostare l'attenzione dal tema del 'perché videogiochiamo' al cercare di capire qualcosa dall'analisi dello strumento ludico. Molti ormai mettono alla pari cinema, libri e videogiochi, quindi perché possiamo discutere su un libro e non su un videogioco? Se si parla di crescita dei videogiochi su Playboy perché non li facciamo crescere in altri modi oltre che ritraendo protagoniste discinte su una rivista erotica?
Lorenzo Vicari

Tipo ritraendo protagoniste discinte su una rivista di videogiochi? No, seriamente. Quando Matteo Bittanti ha deciso di definirsi filosofo, ha di fatto precorso i tempi. Perché a quanto pare non c'è videogiocatore capace di resistere alla tentazione di 'porsi domande senza darsi risposte'. Il che è un indiscutibile merito del videogioco così come uno dei sui tanti effetti nefasti sulla psiche umana. A seconda dei punti di vista. Davvero, il videogioco dovrebbe essere introdotto come materia d'esame nelle facoltà di filosofia, e non solo per dare lavoro a Bittanti, ma proprio per la sua capacità di stimolare la riflessione sul perché di tutto. Ad ogni modo, la matematica è anche alla base del 740. Sicuro della validità della proprietà transitiva?

Una ragazza cammina sul filo del vento, l'anziana signora scruta avidamente l'orizzonte, quel ragazzo moro affoga i propri pensieri in un libro. Il porto della mia città rappresenta un 'miraggio collettivo'. Una visione poetica della realtà, distorta dai pensieri della gente. Le persone sono sole, imbalsamate da una personalità sociale che impedisce loro di tramutare i propri sogni in realtà. Costretti ad adeguarsi ad usi, costumi, comportamenti e attitudini imposti dall'alto. Carcerati in una prigione senza aver commesso alcun delitto, tranne quello conosciuto ai più come 'omologazione'. In questo caso, le chiavi per fuggire da un'ipotetica Alcatraz virtuale sono quelle dell'arte. E così il miraggio viene razionalizzato attraverso le opere. I pensieri, le paure, i sogni e gli incubi collettivi prendono forma diventando 'virtualmente reali'.

Il porto diviene deserto. Tutti a casa a guardare un'opera cinematografica, a vivere un libro, ad assaporare le piccole prelibatezze di una canzone, a videogiocare illudendosi che un velo d'interattività possa rendere più palpabili i nostri desideri. Seduto vicino al mio GameCube, sfodero per l'ennesima volta

> "La trasformazione del videogioco in simulazione è associabile all'innalzamento dell'età dei videogiocatori. E allora, caro Biffo, lascia che le tue bambine continuino a giocare in giardino"
>
> Luca Manca

Super Mario Sunshine, e capisco che c'è qualcosa che non va. Intuisco che al videogioco manca qualcosa rispetto alle altre forme artistiche. Capisco che se quest'ultimo è il preambolo dell'orgoglio (Forum 009), l'anticamera dell'arte è costituita dalla profondità. E la storia di *Super Mario* sicuramente non è profonda. A pensarci bene, quasi nessuna sceneggiatura di un videogame lo è. Certo, l'artista che è dentro ognuno di noi cresce: dieci anni fa Mario non era altro che un cumulo di pixel schiaffeggiati sullo schermo, mentre ora la barca di *Zelda The Wind Waker* rappresenta "la trasposizione della tristezza e del senso di paternità di Miyamoto". Piccoli artisti crescono? Forse, ma in maniera quantomeno acerba. Al videogioco manca una sceneggiatura e una storia degna di tal nome. Mancano le emozioni proprie di altre forme di comunicazione di massa. Ma ciò sembra non interessare a nessuno.

E così non importa se l'interattività tanto sbandierata da tutti come caratteristica peculiare del videogioco si dimostrerà essere un mero specchietto per le allodole. Nessuno si chiede se basterà un game design da urlo a soddisfare la sete d'arte di uno spirito critico consapevole che c'è dell'altro oltre l'entertainment [Foto 04]. Il videogioco come mero clone di un film? No, questo mai, ma perchè non affiancare ad un game design eccezionale una storia degna di tal nome? Cosa impedisce di farlo?

Allo stesso tempo, maturare una peculiarità nell'ambito videoludico che lo differenzi da altre forme d'arte si rivelerà essenziale per la crescita di questo medium. Oggi come oggi vedo il videogioco essenzialmente come una 'catena di montaggio' che prende in prestito parti di altre forme artistiche per completare la sua esistenza. E così nel videogame ritroviamo la musica sottoforma di una colonna sonora, il montaggio viene decontestualizzato dalla cinematografia e applicato al nuovo medium senza cambiare una virgola e/o inventare alcunché, mentre le opere pittoriche vengono apertamente saccheggiate e riproposte virtualmente sotto un motore grafico (*Yoshi's Island* docet). In altre parole, il videogame tramuta dei segni esistenti facendoli propri, ma contemporaneamente non trova una precisa identità se non nel surplus dell'interattività. Questo non lo renderà un mero servo della TV?

Non sono d'accordo su quanto detto da Medioman in Forum 010. L'espandersi di questo mercato non porterà automaticamente a considerare 'arte' il videogioco. Non è un'equazione diretta, anzi. Non posso credere che certi fenomeni assumano questa qualifica (ok, l'arte non è una qualifica ma passatemela, dai!) solo in base ad una funzione sociologica che utilizza un'euristica del tipo 'se tutti comprano e/o seguono un medium X, allora quel medium è arte. Se al contrario un dato fenomeno interessa a una persona su un milione allora diventa nullo'. Vi prego, ditemi che la nostra società non è arrivata a questo punto! A smentirmi, direte voi, ci pensano le affermazioni di tutti coloro che considerano un fenomeno da baraccone come il Grande Fratello un'espressione artistica della società moderna. Ma personalmente penso ci sia differenza tra quello che potremmo definire 'pop culture' o 'pop art' e l'arte con la A maiuscola [Foto 05]. Le prime perdono il loro significato dal momento in cui utilizzano il termine "pop". L'individualità viene uccisa sul campo, e con essa la nostra 'unicità' perde ogni ragione d'esistere. Diventeremo tutti dei piccoli robot al servizio della sociologia?

Un'ultima considerazione: le idee geniali non vengono bocciate perché l'industria videoludica è troppo piccola (d'altronde un'industria che fattura più di quella cinematografica come può considerarsi piccola?), ma semplicemente a causa degli esorbitanti costi di produzione odierni. In un certo senso, si stava meglio quando si stava peggio, e cioè quando, circa una quindicina d'anni fa, i videogiochi potevano essere creati da qualche geniale hardcore gamer in una piccola, piccolissima cantina. E quella sì che era arte.

Walter "Blue Scorpion" Sinigoi
waltersinigoi@hotmail.com

Salve redazione di Videogiochi.

È da un po' di tempo che mi frulla per la testa un quesito a cui fatico a rispondere. Prendiamo *GT4* e mettiamolo lì. Prendiamo il numero di auto di *GT4*, cioè circa 700, e mettiamolo là. Prendiamo quindi il numero di marche o case costruttrici di *GT4* e mettiamolo qua. Scegliamo tra quest'ultimo gruppo, messo qua, le case italiane presenti, cioè Lancia, Alfa, Maserati e soprattutto Fiat. Ora mi e vi chiedo, sapendo che tutte le suddette case italiane fanno parte del gruppo Fiat, perché cavolo non è presente uno straccio di Ferrari? Eppure 1) la Maserati è della Ferrari; 2) La Ferrari è presente al campionato Gran Turismo sia europeo sia mondiale (mi sembra); 3) *GT* è il gioco di guida più venduto e famoso al mondo. Non vedo il motivo per cui la Ferrari non debba dare i diritti (se questa è la vera ragione). Lo so che la pubblicità alla Ferrari non serve però… Grazie mille e tanti saluti

Marco

Nessuno conosce i reali motivi per cui la Ferrari è latitante in *Gran Turismo*. Prendi questo dato di fatto e mettilo lì. Ora considera che il peso delle licenze acquistate da Sony incide fortemente su un già di per sé stratosferico budget di spesa. E metti questa considerazione là. Quindi ipotizza che il prezzo della licenza Ferrari equivalga pressappoco al prezzo di un terzo delle licenze già in mano a Polyphony. E metti questa ipotesi qua. Ora fai due più due e metti il risultato dove ti pare. Se vuoi puoi applicare lo stesso procedimento al caso Porsche.

01

02

03

04

05

> "Possiamo essere protagonisti nei campi irreali del videogioco, utilizzandolo come strumento di compiacimento fittizio, valium dell'anima, autorevole sede dell'agognato paradiso dell'utopia"
>
> Maxlee

PER OGNI PROBLEMA...

(tipo: come riuscire a fare **TUTTO** *in* ***GTA San Andreas****)*

DALLA REDAZIONE DELLA RIVISTA INDIPENDENTE PIÙ IMITATA IN ITALIA

PlayStation 2 Magazine 100% indipendente

PSM TuttoTrucchi

OLTRE 5000 TRUCCHI PER UNA MAREA DI GIOCHI PS2

E LA GUIDA A

grand theft auto San Andreas

future games
Il meglio per i videogiocatori

...C'È UNA SOLUZIONE.

IN EDICOLA A DICEMBRE!

Nintendo
www.nintendo.it

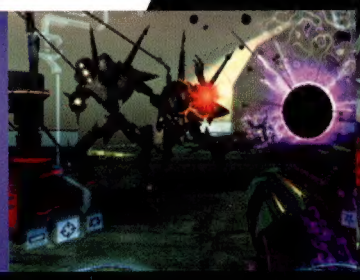
CHI COMBATTE PER LA LUCE

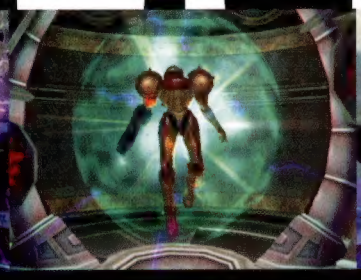
AFFRONTA I SUOI LATI OSCURI

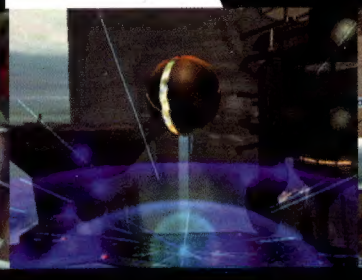
12+
www.pegi.info

SOLO PAL 60Hz

ATTENZIONE: questo gioco è compatibile solo con televisori che supportano la modalità 60Hz (PAL60).







ONLY FOR

NINTENDO GAMECUBE

Proteggi il pianeta Aether dall'invasione del mondo oscuro, difendi la sua luce. Tieniti pronto, perché tutto può succedere: puoi essere cacciatore, ma un attimo dopo diventare preda. Entra nel gioco e trova il modo migliore per mettere in salvo il pianeta. Hai nuovi nemici, nuove armi e anche nuove opzioni per vivere un'esperienza multiplayer.

Registrati su www.nintendo.it per essere sempre aggiornato sulle novità Nintendo.

METROID PRIME 2 ECHOES

© 2004 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

gamesradar.it

future games

Il meglio per i videogiocatori

9 771723 334000

50011

POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46)
ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI